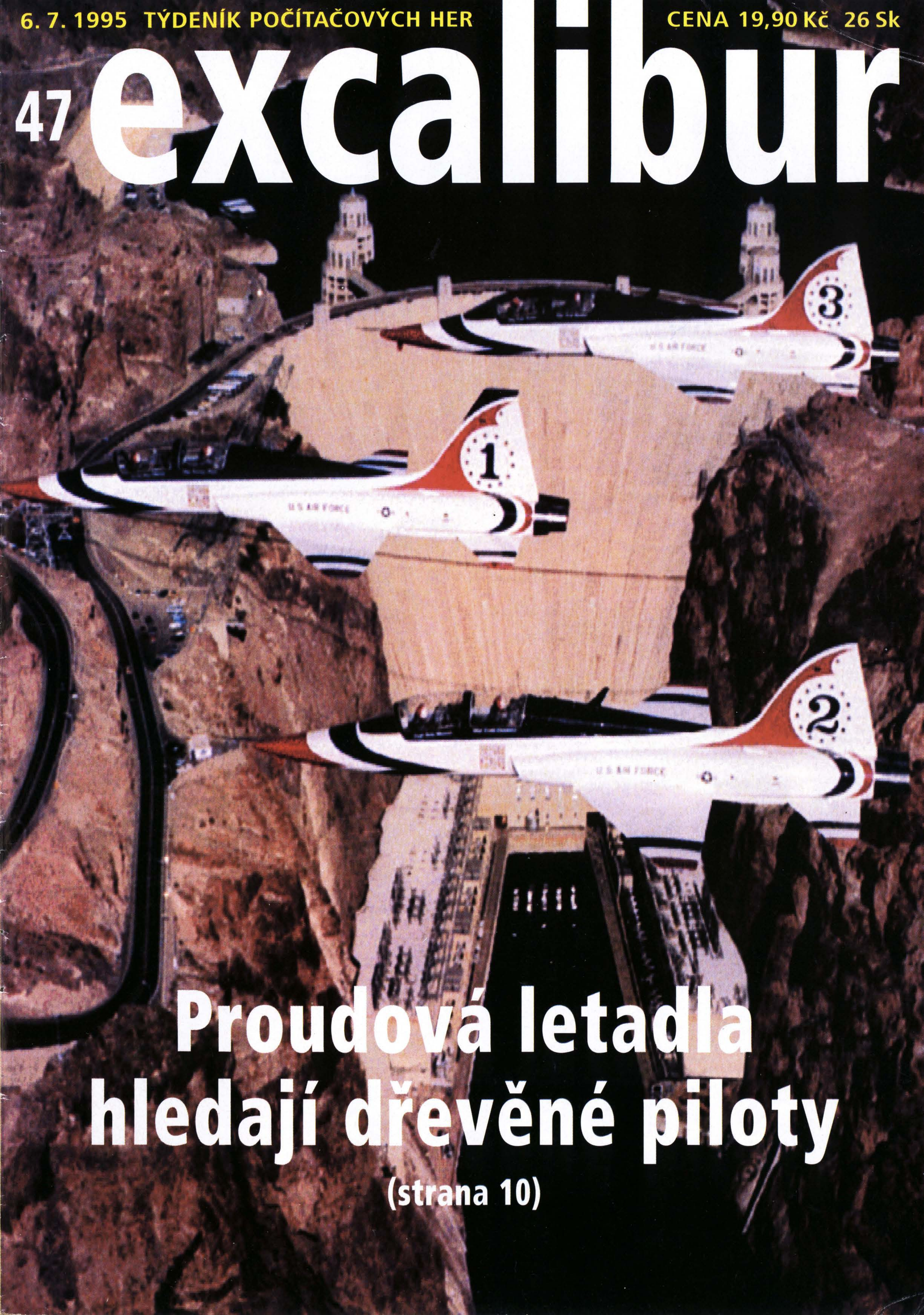
6. 7. 1995 TÝDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER CENA 19,90 Kč 26 Sk

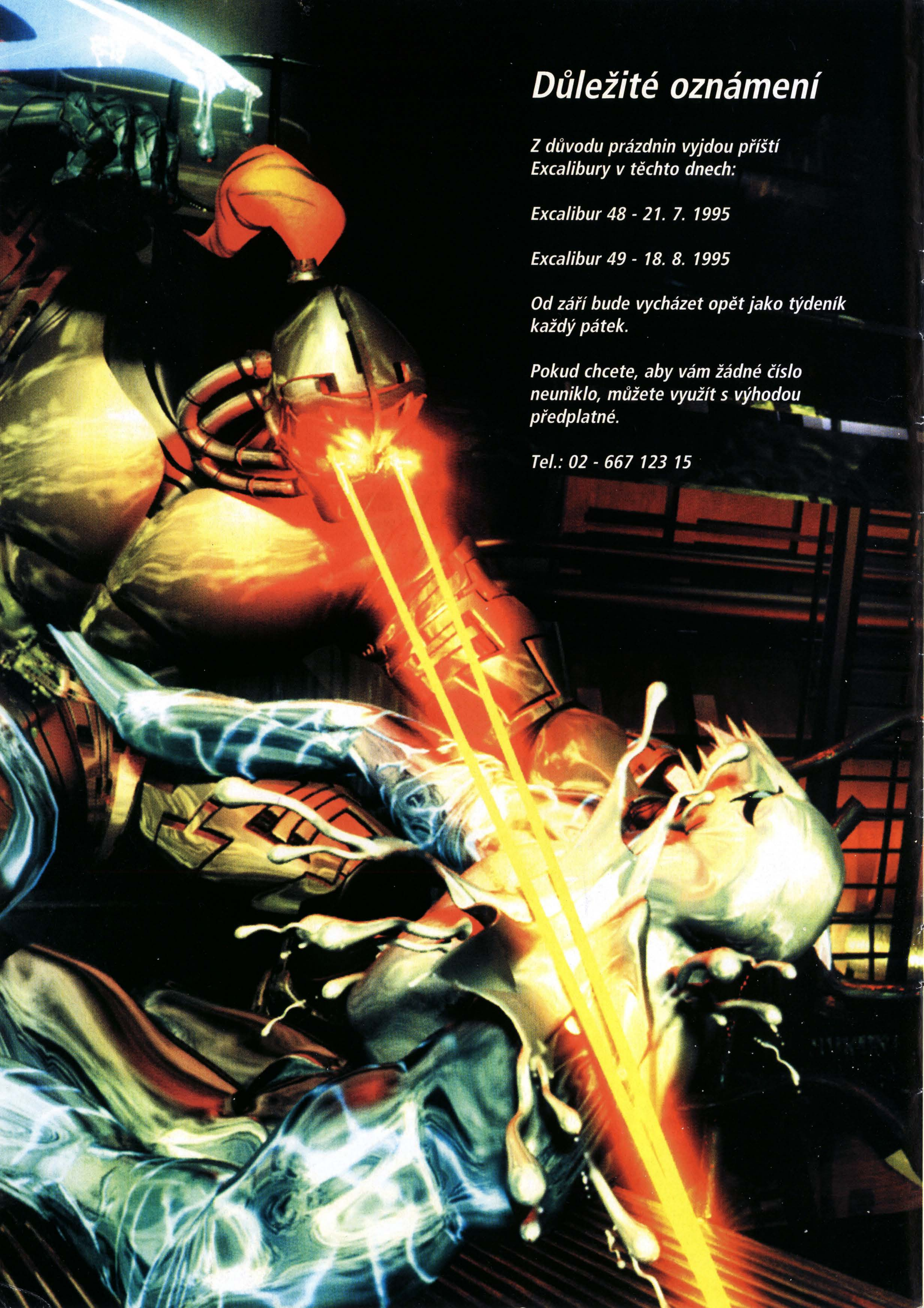
excalibur

47


3
U.S. AIR FORCE
1
U.S. AIR FORCE
2
U.S. AIR FORCE

Proudová letadla hledají dřevěné piloty

(strana 10)



Důležité oznámení

Z důvodu prázdnin vyjdou příští Excalibury v těchto dnech:

Excalibur 48 - 21. 7. 1995

Excalibur 49 - 18. 8. 1995

Od září bude vycházet opět jako týdeník každý pátek.

Pokud chcete, aby vám žádné číslo neuniklo, můžete využít s výhodou předplatné.

Tel.: 02 - 667 123 15

Bugatky na MS automobilů

■ **WHEELSPIN**

Náš neúnavný reportér Joe Cormack se tentokrát přihlásil z Velké Británie, kde společnosti Black Legend a Kompart UK připravují další seriál závodů mistrovství světa. Telefonicky jsme získali následující informace:

„Konkurence nám vzkvétá i v oblasti závodního průmyslu. Pokud jste sledovali přímý přenos závodů MS podivných vozů z Nového Zélandu, pak se opět máte na co těšit. Do organizování vlastního mistrovství světa se hodlá pustit i anglický koncern Kompart UK spolu s dalšími společnostmi. Dávají dohromady peníze na reklamy, navrhují a konstruují nové typy závodních vozů, upravují nové závodní dráhy po celém světě. Bude se závodit ve třech kategoriích. Světlo světa zanedlouho (doufejme) spatří třídy buginek, monster-trucků a sportovních vozů.

Několik závodníků už mělo tu čest otestovat si některé z okruhů. Mnohé z nich znechutil už signál při konečném odpočítávání před startem, jenž je skutečně odporný. Některým se protiví zvuky motorů některých typů aut. Motory prý, cituji: „hrozně prdí". Další si stěžují na pomalou akceleraci a špatnou ovladatelnost vozů, zvláště na kluzkých terénech. Nutno podotknout, že tovární jezdci, kteří strávili s novými auty každou minutu, takové problémy nemají. Z toho vyplývá, že závody budou velmi náročné na trénink. Po architektonické stránce se tratě všem líbí, jsou poutavější než ty novozélandské. Pokud zainteresované firmy všechny uvedené zápory uvedou na pravou míru, bude muset firma Acid SW vynaložit velmi vysoké částky na reklamu, aby sledovanost a zisky z jí sponzorovaných závodů rapidně neklesly.

O všech aktivitách koncernu Kompart UK v této oblasti vás budeme nadále informovat."

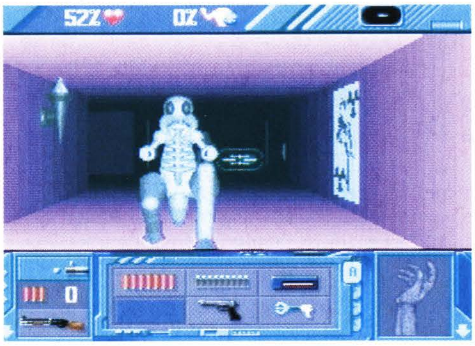
Z Londýna pro Excalibur **Joe Cormack**

Vzpoura robotů

■ **BEHIND THE IRON GATE**

Co já tady vůbec dělám? Kde jsem se tu vzal? A kdo jste vy? Ach ano, už si vzpomínám, to byla ta obrovská detonace v jedné ze základen robotů... Vy o tom nevíte? Roboti na celém světě se vzbouřili! Jak je možný, že jste o tom ještě neslyšeli? No ovšem, celá akce byla vlastně velice tajná a nikdo se o tom neměl dozvědět. Ale co, už je po všem, zklamal jsem a roboti za chvíli ovládnou svět. Leda že by si za mne šéf našel náhradníka, protože už jsem mu na nic. Tak proč bych vám o tom nevyprávěl?

Zkrátka, co si budeme povídat. V jedný vojenský laboratoři se dělaly pokusy s robotama a nějak se to nepovedlo, ty plechový mrchy se splašily a nastal hotovej maglajz. Samozřejmě okamžitě spustil alarm, vojáci pobíhali, a najednou u mě doma zvoní telefon. Ňákej pan Knight. Že prej sem nejlepší a že to tam musim srovnat. Já blbec souhlasil a voni mě šoupli do takový divný fialový chodby. Jak tak du, koukám - hele, pistole. A hele, náboje. A hele, brokovnice. Sice si říkám - k čemu to, s flintou na roboty. Ale naštěstí sem zjistil, že ti děsně opancéřovaný roboti nejsou vůbec pancéřovaný a tam sem je kosil jednoho po druhým. Pak sem našel klíč, strčil ho do zámku, vešel sem do dalších vrat a zase sem je kosil, až tam nezůstal ani jeden. Pak sem otevřel poslední dvířka, a hele, tamhle něco je. Myslel sem, že to je novej typ robota a tak sem to chtěl vodprásknout... a prásk! A tak sem teď v nemocnici Na Homolce a jak račte vidět, právě sem se probral z kómatu.



Ale řeknu vám, ty laboratoře sou co do vnitřku dost ubohý. Úplně čistý modrofialový zdi, jen se blejskaly. Sem tam visel ňákej obrázek vesmíru a jinejch lidí, okolo spínače, klasický a magnetický zámky. Ty mrchy tam dole vypadají v každým patře jinak, zprvu sem se domníval, že tam ještě žijou lidi. Ale málem sem tam zhebnul. Je to fakt dost náročný, hlavně je to děsný bludiště a než se rozkoukáte, tak to chvíli trvá. Estli se na to chce někdo přihlásit, tak upozorňuju, že je to jen pro ostřílený chlapíky.

Urgh, ergh, lituju, za chvíli zase omdlím, takže poslední rada: nestrkejte klíč hned do první díry, co uvidíte, jinak... (chrrr fíí).

Joe

30. 6. 1995, pátek

obsah

Týden

Bugatky na MS automobilů
Wheelspin **(3)**
Vzpoura robotů
Behind the Iron Gate **(3)**
Fears
Amiga 1200 **(4)**
Descent 1.4
PC **(4)**
Inferno 3,5"
PC **(4)**
Cover CD 43
AMIGA, ST, MAC **(5)**
Kaleidoskop (5)

Téma: Násilí ve hrách
Třídílný seriál - 2. část **(6)**
Hardware: Action Replay - 1. (28)
Plakát: Inferno (16)

Dopisy

Tipy a triky (27), Hardware (29), Názory (30)

Recenze

Flight of the Amazon Queen (PC-CD) adventure **(10)**
Flight Unlimited (PC-CD) letecký simulátor **(8)**
Hover Strike (Jaguar) střílečka **(22)**
Lost Eden (PC-CD, CD32) prehistorická adventure **(11)**
Marble Rescue (Amiga) logický rychlík **(21)**
Marblelous (Amiga) logický rychlík **(21)**
Metaltech: Earthsiege (PC) simulátor **(19)**
NBA Live 95 (PC-CD) sport - basketbal **(12)**
Pinball Obsession (Atari STe, Falcon) **(22)**
Power Drive (PC, Amiga) auta **(20)**
Superfrog (PC, Amiga) arcade **(19)**
T-Racer (Amiga) arcade **(14)**
Theme Park (Amiga 1200, Amiga, CD32, PC, MAC, 3DO) strategie **(14)**
Tower of Souls (Amiga 1200, Amiga, CD32, PC, PC-CD) arcade **(13)**
Victory Goal (Saturn) sport - fotbal **(23)**
Voyages of Discovery (PC-CD, Amiga) historická strategie **(20)**

Návody

Little Big Adventure (PC, PC-CD) **(24)**
Lost Eden (PC-CD, CD32) **(26)**

COVER CD 55

Vážení čtenáři,

Připravujeme pro vás nové Excalibur COVER CD 55. Můžete jej získat zdarma, pokud si vystřihnete přiložený kupón a nalepíte na něj růžky stránek, vyznačených v příštích osmi Excaliburech. Kompletní kupón nám pak můžete poslat na adresu redakce nebo si CD vyzvednout ve vybraných obchodech. O termínu uzávěrky celé této akce a dalších podmínkách vás budeme informovat příště.

Fears

■ AMIGA 1200

Vetřelec. A druhý a tamhle další. Vlastně jsem tu vetřelcem já. Nemají mě rádi. Palba z ručních zbraní. Opětuji, ale pak raději prchám. Skok na plošinu... těsně vedle. Padám. Fuj, kyselina! Strašná bolest. Konec. Ztratil jsem jeden ze tří životů.

Tak jsme se konečně dočkali. Po mnoha a mnoha disketách s demy a ukázkovými srandičkami, po jednom skvělém levelu z Alien Breed 3D, se objevuje první finální a (zatím?) poslední verze hry Fears - volně přeložen zní název: „Bojim bojim". Amigisté tedy mají konečně svůj DOOM. Spíš by se slušelo říci, že je to něco mezi Wolfensteinem a DOOM. Z Wolfa si výrobci převzali pohyb a z té druhé hry zase prostředí.

Hra se odehrává ve starém zpustlém hradě, který přijaly za své sídlo síly Zla. Kupodivu, cílem není poslat hlavního šéfíka do věčných lovišť, ale dostat se z hradu ven. Při své obvyklé odpolední procházce s brokovnicí na rameni náš hrdina spadl do tajné štoly, která byla maskovaná jako králičí nora. Než se stačil rozkoukat, zaútočilo na něj pár příšer a hned bylo jasné, že tady půjde o krk!

Teď se vrhnu na zpracování. Říkal-li jsem na začátku, že prostředí je z hry DOOM, byly tím míněny ponuré, spoře osvětlené prostory, kyselinové řeky apod. Pojem „wolfensteinský pohyb" není zcela na místě. Obraz se sice nehoupe, zato tu najdeme i schody mezi jednotlivými patry. Hra se vešla na jednu jedinou disketu, ale na tom se také odrazila délka. Těch pět úrovní vystačí tak na dvě až tři hodiny totálního nasazení. Navíc postrádám strážce jednotlivých úrovní. Také více zbraní by neškodilo, ale na tak malém místě by se to asi stejně neužívilo. Zpracování prostředí je však na vysoké úrovni - na obrazovku neustále proudí plno textur. V orientaci skvěle pomáhá mapa, která se aktivuje klávesou „M". Bohužel se na ní, oproti DOOM, nelze přímo pohybovat. Zato se na ní zobrazují prostory, které jste ani nemuseli navštívit.

Spadnete-li do kyseliny, není ještě důvod k panice. Když zrovna máte protekční štít, nic vám neudělá. V některých fázích je dokonce průchod kyselinou bezpodmínečně nutný, třeba na začátku čtvrté úrovně.

Když se to tak vezme, programátoři odvedli dobrou práci. Skvělá grafika, prima hrádek, celkem plynulá animace a pud sebezáchovy vás snad do hry vtáhnou. Škoda, že je hra tak krátká. Alien Breed 3D ji pravděpodobně překoná.

Na závěr jedna rada dvanáctistovkařům: máte-li obyčejnou A-1200, hrajte hru raději na malé okno! Pro velké budete potřebovat nějaký ten megabyte FastRAM navíc, nebo ještě lépe rovnou pořádnou - tak na 28 MHz taktovanou - turbokartu i s přídavnou pamětí.

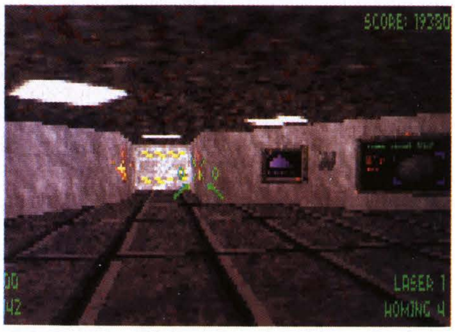
Joe

DESCENT 1.4

■ PC

O tom, jaká kouzla se dají dělat s grafikou na rychlých počítačích, přesvědčil poprvé Doom, ve kterém skupinka mágů od iD software vytvořila téměř dva roky nepřekonaný 3D engine.

Po nějaké době skupinka z úplně jiné magické kasty zvané Paralax Software přišla a seslala na svět velmi účinné kouzlo - Descent.



(Ex. 40). Byla to vůbec první hra, o které se dalo s určitostí říci, že překonala Doom nebo je alespoň tak dobrá jako byl Doom ve své době. Když k tomu oba magické řády přidaly ještě špetku „síťového šílenství", bylo kouzlo dokonalé.

Zatímco se v magické věži iD softu programátoři připravují seslat na svět své vrcholné kouzlo v podobě Quke, vydávají spojené magické školy Interplay a Paralax Software Descent 1.4, který zasadí všem smrtelníkům ránu pod pás.

Tato verze hry, jejíž označení leží někde mezi „skvělá" a „božská", totiž umožňuje jako vůbec první plynule zoomovací akční hra provoz ve vyšším rozlišení. A to není vše, ona totiž dovoluje spustit vaši oblíbenou hru téměř v jakémkoli rozlišení. Od nesmyslných 320x100, přes klasických 320x200, až po téměř nadpřirozených 640x480. Tím výčet rozlišení nekončí, je tu i ravenloftských 320x400 nebo 640x400, což je když ne magie, tak alespoň docela obstojná frajeřina.

Samozřejmě si takové vysoké rozlišení vybírá svou daň v hardwarových požadavcích. Zatímco v klasickém VGA rozlišení se dal Descent opravdu slušně hrát už od 486 DX/50 MHz, na 640x480 vám bude málo i Pentium 60 MHz. Proto tu jsou taková rozlišení jako již zmíněných 320x400, které už navozuje pocit jemnější grafiky a vyšších detailů, a přitom se stále dá hrát na pozemských počítačích.

Napoleon

■ PC

INFERNO 3,5"

Minulý rok, po legendárním TFX, vyšel z dílny programátorského týmu Digital Image Design vesmírný simulátor Inferno. Byla to herní bomba, která nedala klidně spát mnohým fanatickým drtičům. Tato hra měla jen jedno malé mínus (jak pro koho). Byla naprogramována na CD nosiče.

A protože u nás CD ROM nepatří zatím ještě k standardnímu vybavení, našli se milovníci počítačů, pro které bylo Inferno CD nedostupné. A ti měli dvě možnosti. Buď si koupit CD mechaniku, nebo doufat, že se jednou DID slitují a předělají také verzi na diskety. A právě pro ty druhé mám dobrou zprávu. Dočkali jste se. Disketová verze je na světě. Samozřejmě se hra dočkala zkrácení v podobě vynechaní animací, hudby a mluvených sekvencí, ale jinak to bohužel nejde. Co je však hlavní, hratelnost zůstala a vy se můžete vyžívat v hraní stejně tak dobře jako kamarádi na PC CD. Dál je potěšitelné, že tak dobrá hra nemá velké nároky na hardware. Na 386 DX s 4 MB RAM je hra dostatečně rychlá na to, aby hra působila reálně, a na hardisku zabere 17 MB.

Vlapon

Tisková oprava

V minulém Excaliburu jsme uvedli citaci pana Ebermanna, manažera časopisu Level. Citace byla vybraná z letáku rozeslaného předplatitelům Levelu. Ihned po zveřejnění se s námi pan Ebermann spojil a vytýkal nám publikaci tohoto sdělení a nepřesnost citace. Omlouváme se čtenářům, které to nezajímá a otiskujeme nyní úplné a doslovné znění letáku:

„LEVEL

Vážení předplatitelé!

Prosíme ty z Vás, kteří si předplatili svůj LEVEL u firmy PCP o shovívavost a omlouváme se za všechny problémy, které vzniky změnou vydavatele tohoto časopisu.

Za současného vydavatele, firmu JRC, Vám můžeme oznámit, že my jsme již jednou uhrazené předplatné nezvýšili. Vzhledem k všeobecné inflaci jsme však byli nuceni upravit podmínky předplácení časopisu LEVEL a zvýšit cenu pro budoucí předplatitele na 30,- Kč/ks. Toto zvýšení se však týká pouze nových předplatitelů! Pokud Vám firma PCP oznámila zdražení již jednou uhrazeného předplatného, věřte, že se jedná pouze o obchodní tah fy PCP (PCP, P.O.Box 414, 111 21Praha 1, tel.: 02-66712315). Ta však nemá s časopisem LEVEL vůbec nic společného. Pouze poskytuje peníze na rozeslání těm z Vás, kteří jste si jej u PCP předplatili. Prosíme Vás proto, abyste případné reklamace na finanční stránku věci uplatňovali u firmy, resp. na adrese, na které jste si časpopis předplatili.

Pokud však objevíte nějaké nesrovnalosti v kvalitě dodávek, neváhejte a obraťte se přímo na adresu časopisu LEVEL nebo se s námi spojte telefonicky. My uděláme vše proto, abychom Vaše přání uspokojili. Adresu i telefonní čísla naleznete v tiráži každého LEVELu.

Doufáme, že se případné nesrovnalosti brzy vyjasní, a že Váš oblíbený časopis budete dostávat až domů rychle, bez problémů, a že v něm naleznete čím dál více zajímavých informací.

S pozdravem

Ing. Daniel Ebermann
manažer časopisu"

Nadále zůstává v platnosti informace, že předplatitelé Levelu, kteří předplatné zaplatili u firmy PCP, mají možnost změnit své předplatné na Excalibur. Pokud již předplatné Excaliburu mají, mohou tak zvýšit počet předplacených čísel. Ke změně předplatného stačí zavolat na tel. 02 - 667 123 15 nebo napsat na adresu PCP.

-inzerce PCP

COVER CD 43

Všichni předplatitelé Excaliburu obdrželi spolu s číslem 43 i první cédéčko Excaliburu. Pro uživatele počítačů Amiga, ST a Mac je určen následující článek.

AMIGA

Oproti minulému návodu došlo k drobným změnám, proto uvádím nový, upravený návod. Jednou ze změn je vypuštění dema na hru FIFA Soccer, ostatní dema se na CD vyskytují, ale všechna jsou v DMS archivu. Nyní k nové verzi popisu cesty ke spuštění všech programů.

1. Amigisté s CD-ROM (CD32 + Paravision SX-1 + klávesnice + diskdrive, CDTV, Amiga1200 +CD-ROM...)
Vy si můžete všechny archivy rozbalit přímo z CD, proto skočte na bod 4.1

2. Amigisté bez CD-ROM
Pro vás je nutné si zajít k příteli s PC CD-ROM - viz bod 2.2 nebo Amigou s CD-ROM - viz bod 2.1 a příslušné archívy si nahrát na diskety, spolu s příkazy COPY a DMS.
2.1 Soubory si překopírujte na vlastní diskety a dále postupujte dle bodu 4.2 nebo 4.3
2.2 Soubory rnusíte přenášet na disketách naformátovaných na 720 KB. Na PC toho docílíte takto: formát a: /F:720. Na Amize tuto disketu přečtete dle bodu 3.

3. Čtení disket naformátovaných na 720 KB. Majitelé Amigy 1200 nakliknou ikonu PC0. Ta se nachází v adresáři Devs/DOSDrivers nebo Storage/DOSDrivers. Nyní s touto disketou můžete pracovat jako s obyčejnou amigáckou. Majitelé Amigy 500, 500+, 600 se asi neobejdou bez programu na přenos dat mezi Amigou a PC (např. CrossDOS).

4. Rozbalování DMS archívů.
4.1 Rozbalování z CD (u Amigy).
4.1.1 Otevřete adresář Amiga (cd Amiga nebo jen Amiga).
4.1.2 Vložte prázdnou disketu do drivu.
4.1.3 Postupujte dle příkladu 4.1.4
4.1.4 DMS write AB3D.DMS (nebo jiný DMS archiv) to df0:
4.2 Rozbalování z disket - bez externí mechaniky.
4.2.1 Překopírujte příkaz DMS + DMS archiv (např.AB3D.DMS) do ram:
4.2.2 Otevřete ram: (cd ram: nebo jen ram:)
4.2.3 Vložte prázdnou disketu do drivu df0:
4.2.4 Postupujte dle příkladu 4.1.4
4.3 Rozbalování z disket - externí mechanika.
4.3.1 Otevřete df0: (cd df0: nebo jen df0:)
4.3.2 Do externího drivu df1: vložte disketu.
4.3.3 Postupujte dle příkladu 4.3.4
4.3.4 DMS write AB3D.DMS (nebo jiný DMS archiv) to df1:

5. Spouštění programů
5.1 Vložte disketu s rozbaleným programem do df0: a resetněte Amigu.

Příjemnou zábavu
Lewis

ST

Vzhledem k všeobecné orientaci Excaliburu bylo na cover CD pamatováno na majitele 16 a 32-bitových počítačů Atari. Patříte-li k těmto šťastným uživatelům, platí pro vás následující pokyny:

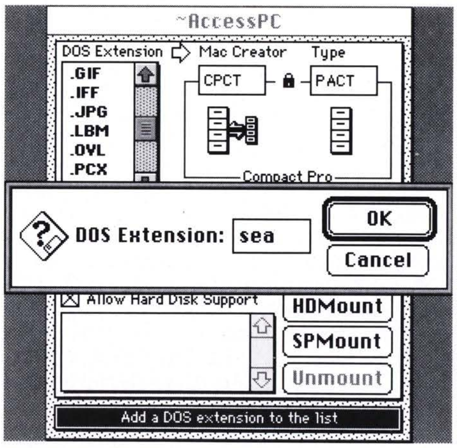
Pro majitele všech ST:
1.1 Na ST si v programu FastCopy Pro naformátujte DD disketu na standardní IBM formát (80 stop, 9 sektorů). V parametrech formátu je nutno zadat „MS-DOS". Disk si můžete naformátovat i na PC na 720 KB.
1.2 Navštivte nejbližšího přítele vlastnícího CD-ROM drive.
1.3 V nějakém manažeru (NC, M602, Volkov aj.) vyhledejte na CD adresáře určené pro ST. Obsah každého z nich zkopírujte do hlavního adresáře diskety.
1.4 Jděte domů, spusťte TOS, vložte disketu, otevřete okno a dvakrát klikněte na spouštěcí ikonu. (Platí pro Grandad 2 a Starball.)

Pro STE, Falcon:
2.1 Jako 1.1
2.2 Jako 1.2
2.3 Z CD rozpakujte na disketu archivy ST/OBSESSN1/OBSESSN1.LZH a ST/OBSESSN2/OBSESSN2.LZH.
2.4 Jako 1.4. (Platí pro Obsession pult 1.)

MAC

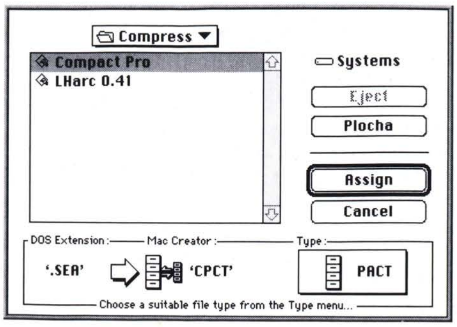
Je nezbytné být uživatelem programů „ACCESS PC" a „COMPACT PRO" pro Macintosh. Bez nich nedokážete jednotlivé hry rozpakovat na váš MAC harddisk.

1. cover CD 43 vložte do jakékoliv CD mechaniky a zkopírujte si jednotlivé soubory z adresáře MAC na diskety, formátované na MS-DOS, 1,44 MB


DOS Extension: sea
☒ Allow Hard Disk Support

2. v Macintoshi v programu ACCESS PC nastavte koncovku „sea" (viz obr. 1), pomocí tlačítka „MAC APP" vyhledejte aplikaci „COMPACT PRO", zvolte typ „PACT" (viz obr. 2) a klikněte na „ASSIGN".
3. vložte do Macintoshe disketu s nahraným souborem (viz bod 1) a dvakrát klikněte na ikonu souboru
4. otevře se vám program „COMPACT PRO", kde pomocí příkazu „EXTRACT" rozbalíte soubor na váš harddisk
5. hru poté spustíte dvojím kliknutím na ikonu hry
6. nezapomeňte si rozpakovat i další hry, nahrané na dalších disketách (viz bod 1)

-ml-


DOS Extension: '.SEA'
Mac Creator: 'CPCT'
Type: PACT

KALEIDOSKOP

Ondřej Španěl je jediným člověkem, který vyvíjí hry pro **Atari Jaguar** v zemích východní Evropy. Název novinky na našem trhu pro ataristy je **„Gravon"** a zatím je hotova verze pro Falcon. Majitelé Jaguara se dočkají koncem roku. Rozhovor s tímto programátorem firmy Suma přinese Excalibur v příštím čísle.

Dva roky vyvíjela **Sierra** novou simulačku **„Last Dynasty"**. Náklady dosáhly 2 miliónů USD. Jde o vesmírnou odyseu posledního potomka mocné dynastie, který se ve spojení s vesmírnými piráty snaží získat zpět... Ale to bychom už moc prozrazovali. **„Phantasmagoria"**, produkt očekávaný koncem června, by měl se měl vejít na pouhých 7 CD...

Gremlin chystá závody autíček **„Fatal Race"**. Z osmi superprototypy aut vás čekají záludnosti na 16 okruzích. Zaskáčete si a pozor na soupeře, budou vás vytlačovat z dráhy.

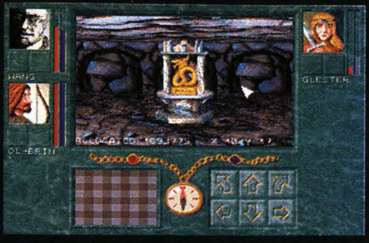
Actua Soccer je podle firmy **Gremlin** úplná bomba, můžete si vybrat ze 44 týmů, nezapomněli na možnost „replay" z kteréhokoliv úhlu pohledu. Oba tituly by se měly objevit v září.

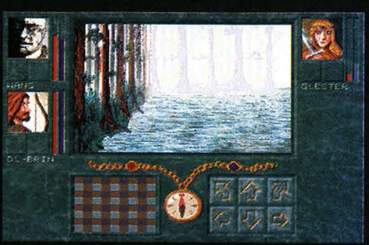
Kdypak nám **MicroProse** dokončí **„Colonization" na Amigu 1200?** Sid Meier znovu připomíná „Civilization". Strategie o zakládání kolonií na Novém kontinentu třeba ještě není ohraná.

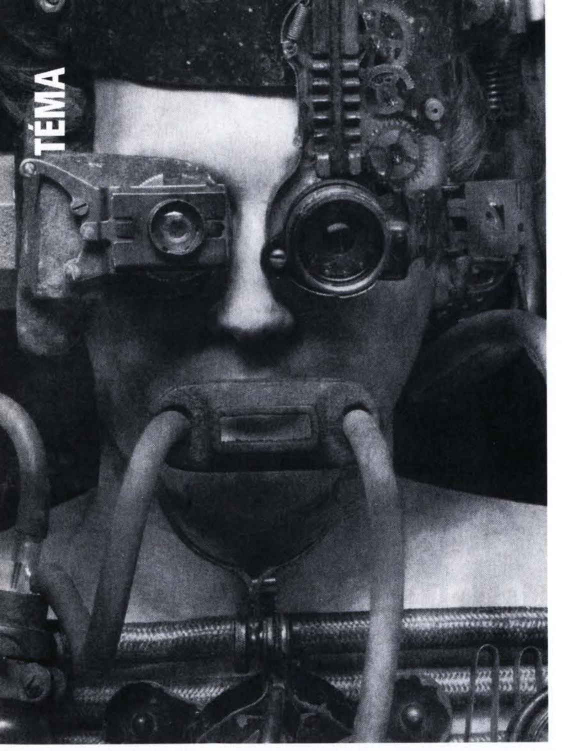
Další strategií je **„Machiavelli the Prince"**, odehrávající se v Benátkách ve 14. století, úkolem je získat bohatství a vojenskou kontrolu nad tehdejším světem. Ve vašich službách se uplatní piráti, najatí vrazi a lidé přijímající úplatky. Inu, Itálie, mafie, jak se to rýmuje.

-tok

V současnosti se pracuje na originálním českém klasickém dungeonu pro PC **„Brány Skedalu"**. Děj je zasazen do pohádkově krásné ostrovní země Rivendel, kterou obývá mírumilovný národ skřítků. Jeden z nich, učený skřítek jménem Freghar, si všimne, že noc se prodlužuje na úkor dne. Skrovnou magií, kterou vládne, povolá z jiných světů do Rivendelu tři hrdiny, kteří budou mít za úkol poradit si s tímto problémem.
Hra se bude odehrávat v podzemích, na volných prostranstvích, ve městech, věžích, jeskyních, horách a dalších zajímavých lokacích. Odtud také vyplývá rozmanitost jednotlivých prostředí. Rivendel bude relativně rozlehlá země, každopádně srovnatelná se zeměmi jakékoliv jiné hry. Jako výtvarník na hře pracuje známý český sci-fi a fantasy malíř Martin Zhouf. Tým Skeldalu celkem tvoří 8 pevně vázaných tvůrců plus několik dalších.
Hra by se měla na trh dostat v anglické i české verzi před vánocemi 1995. Pokud od tvůrců obdržíme demoverzi, budeme Vás informovat.







THIS PROGRAM HAS BEEN VOLUNTARILY RATED
PC-13
PROFOUND CARNAGE
BY ID SOFTWARE.

NÁSILÍ

ANEB „PROČ MŮŽE JERRY

ELSPA

European Leisure Software Publishers Association (Evropská asociace vydavatelů zábavního software) byla založena v roce 1986. Její členská základna se zatím rozrostla ze zakládajících dvanácti členů na stávajících osmdesát čtyři. Patří mezi ně pochopitelně pěkná řádka vydavatelů software, ale také sedm distributorů, čtyři výrobci hardware (např. také Intel), sedm poskytovatelů služeb (třeba British Telecom), tři periodika a tři zvláštní členové.

ELSPA se zabývá výzkumy trhu, propagací softwarového průmyslu a formováním společných standardů, jako je hojně zmiňovaný dobrovolný ratingový systém. Mají také vlastní protipirátskou divizi, která se zaobírá nejen zabavováním pirátského zboží, které je určeno k přímému prodeji, ale i nepovoleným půjčováním za peníze.

Ty hloubavější z vás bude zajímat, jaké společnosti mají v ELSPA největší slovo. Jsou to: Psygnosis, Audiogenic, Microprose, Electronic Arts, Telstar Fun & Games, Sega Europe a Nintendo UK (zajímavá skupinka, že?) Všechny tyto firmy jsou členy hlavního výboru, který je nejvyšším orgánem ELSPA. Na této organizaci jsou zajímavé ještě dvě věci, které nechám bez komentáře. Všichni členové ELSPA se automaticky stávají členy VSC a zároveň souhlasí s bojem proti pornografickému software. Zajímavé, že?

RATINGY VIDEOHER

rating [reitiŋ] - (systém) klasifikace filmů a videoher podle stanoveného systému (další významy viz váš slovník)

V současné době je valná většina her ratingována. Je na nich zřetelně vyznačeno, pro jakou věkovou kategorii je daná hra vhodná. Nebylo tak tomu vždy. První silnou kampaň v masmédiích, namířenou proti násilí ve videohře, zapříčinila Sega. Její *„Night Trap“* (Noční past) byla před dvěma lety obviněna ze sexismu, zobrazování násilí na ženách a desítky dalších neřestí. Nebylo divu. Spojené státy si tenkrát odbývaly zase jednu vlnu vzrůstu feministického hnutí, a to se potřebovalo nějak ukázat. Z *„Night Trap“* jsem viděl pouze ukázky, ale ačkoliv nejsem ani puritán, ani feministka, dělalo se mi z nich dokonale nanic. Ve zmíněné hře lze dokonce jednu příslušnici něžného pohlaví kvalitně upálit. *„Night Trap“* byla označena visačkou - „nevhodné do patnácti let“. Objevila se nám první vlaštovka cenzury videoher.

Následoval *„Street Fighter 2“* Nintenda (tahle hra je skutečně podle některých kritiků nesnesitelně brutální, ach jo) a patrně poslední kapkou oleje do ohně byl *„Mortal Kombat“* od Acclaimu. Stříkající proudy krve a vytrhané páteře sice nebyly jedinou náplní této hry, ale ve své podstatě stačily k další vlně ohlasů v novinách i v televizi po celých Spojených Státech. Podíl na tom měl i Acclaim svou nápaditou reklamou, která upoutala pozornost příliš mnoha lidí (viděl jsem ji a mohu s klidným svědomím prohlásit, že nebyla ani trochu násilná, jen nápaditá a dokonce vkusná). To se už začaly objevovat „zaručené“ zprávy o fatálním působení brutality ve videohrách na děti. Masmédia měla sólokapra a pěkně si ho vychutnávala. „MŇAM, MŇAM!“ Vlády (převážně se jedná o USA, Británii, Německo a Austrálii) se toho hned chopily (proč, to si pokusíme vysvětlit o kousek dál) a začaly se zajímat o možnou regulaci násilí ve videohrách. Všem zemím při tom bylo společné jedno - k videohrám přistupovaly úplně stejně jako k filmům v kinech nebo na videokazetách. Podívejme se teď na to, co se stalo v Británii.

ELSPA (viz výše) se rozhodla jednat. Bylo jasné, že jakékoliv restrikce ze strany státu by měly velmi silný dopad na všechny zúčastněné v softwarovém byznysu. Navrhované ratingování British Board Of Film Classification, který klasifikuje (podle zákona je to nezbytné pro uvedení na trh) každý film v anglických kinech, by znamenalo nejen značné prodlevy, ale i finanční náklady. BBOFC si totiž počítá deset liber (asi 430 korun) za jednu minutu filmu, který klasifikuje. Jak by ale asi chtěla platit za hru, jejíž hratelnost může být desítky hodin?

ELSPA nebyla v jednoduché situaci. Musela ukázat dobrou vůli, někde se podřídit a zajistit tak rezolutně, aby nebyly zavedeny žádné vládní sankce proti počítačovým hrám. Byznys je přece jen byznys. ELSPA se proto spojila s Video Standarts Councilem, který ratinguje videa. Ten ve svých rozhodnutích vychází z Video Recording Act z roku 1984. Ten přikazuje povinné ratingování všech video nahrávek skrz BBOFC. Video musí být ratingováno, pokud obsahuje genitálie, sexuální akt lidí (nesmějte se použití slova „lidí“, starý dobrý Walt Disney se kdysi v Americe dostal do problémů s puritány, kterým se nelíbilo, že v jednom dokumentárním filmu o zvířatech ukázal krávu v jaksi choulostivé situaci), dále pak močení, nebo stolici, a nakonec trýznění lidských nebo zvířecích těl (jenom pro srovnání - v Německu se zase nesmí v televizi objevit znetvořování lidského těla, proto jsou filmy např. na RTL2 vystříhané: Murphymu v *Robocopu* neustřelí ruku apod.) Videohry byly v Británii doposud hodnoceny podle tohoto zákona. Vlastně se jednalo pouze o videohry na počítače, protože konzole byly nedokonalostí zákona až donedávna zcela nepostižitelné. Důležitou polohou Video Recording Act je rozlišování „reálného“ a „cartoonovského“ (kreslené seriály a grotesky). Aby nebylo možné uvalit na Pepka námořníka značku „od 18 let pro časté násilí“, byla v zákonu klauzule, která cartoons stavěla do řady k videům kategorie E (patří sem hudební videa, sport, naučné, etc.) Podle této klauzule byly také donedávna hodnoceny počítačové hry. Dávno jsou ale pryč časy, kdy jejich grafika byla schopna zobrazit 255x179 bodů vždy ve dvou barvách na čtverečcích 8x8. Grafika se stávala dokonalejší, sofistikovanější a stále více připomínala realitu. Jak ratingovat takové hry?

Když začala média asociovat násilí v počítačových hrách s rostoucí kriminalitou mládeže, starý puritánský BBOFC se toho hned chytl a navrhl změnu zákona, podle něhož by stejným pravidlům, jakým podléhají filmy, měla podléhat jakákoliv série statických obrázků. Britská vláda si vyžádala čas na rozmyšlenou. Nastal status quo, ELSPA toho využila a začala jednat.

Čas, který softwarový průmysl takto dostal, byl využit nadmíru účelně. ELSPA svou šanci ukázat se v dobrém světle nepromarnila a vytvořila systém dobrovolných ratingů, založený na systému (dokonce i grafické zobrazení je velmi podobné), který používá BBOFC pro filmy. Oficiálně vstoupily v platnost 1. září 1994 (ELSPA měla k tomuto datu sedmdesát devět členů), ale ještě před tímto dnem je použilo několik firem. ELSPA totiž rozesílala návody na ratingy se značným předstihem. Docílila takto zdárného kompromisu. Distribuční firma si hru sama oratinguje, a pak předloží návrh Video Standart Councilu, který ho buďto schválí, a nebo ne (do května tohoto roku byly odvrženy jen dva návrhy, ale ani ELSPA, ani VSC vám neřeknou, o které tituly se jedná). Mnohdy si VSC titul k prozkoumání ani nevyžádá a prostě návrh ratingu „oštempluje“ jako vyhovující. Očividně jim ale dělá dobře, že jsou do procesu zařazeni a vlastně o tom rozhodují. Koza se nažrala a vlk zůstal celý, nebo tak nějak.

Jediným problémem je fakt, že dobrovolné ratingy ještě nezabrání šestiletému klučinovi zakoupit si *„Doom 2“*, nebo *„Voyager“*. Prodávající v obchodech nejsou oprávněni nevydat mu hru ratingovanou vysokým věkem. Ať tak či onak, setkává se současný klasifikační systém ELSPY s velmi dobrým přijetím i v těch státech, kde není oficiálně zaveden.

Bohužel, ani takovýto způsob ratingování videoher se neobejde bez problémů. Prvním jsou peníze. Ačkoliv je dobrovolný ratingový systém levnější a časově méně náročný, než případné ratingování BBOFC, stále to něco stojí a hlavně je nutno vydávat další peníze na administrativu. Velké problémy pak nastávají distributorům s mezinárodní působností, jako je třeba Acclaim. V jedné zemi je hra hodnocena tak, ve druhé jinak, je nutno vytisknout nové nálepky, nebo celé obaly, všude se musí čekat, a piráti jsou v současnosti pekelně rychlí.

Nejvíce problémů nastává, když si VSC postaví hlavu a rozhodne se, že některou hru pořádně propere (každý chce občas ukázat zoubky a tak, pokud nebude BBOFC kout potajmu nějaké pikle, občas si na někoho zaručeně vyšlápne). V takovém případě si vyžádají videokazetu se všemi videosekvencemi ze hry a mohou (i když to zatím neudělali) nařídit střihy. Druhá požadovaná věc je výpis všech textů ze hry, následně pak graf, který zobrazuje, kudy se může hráč ve hře dát a jak se může příběh vyvíjet. Pod kontrolu spadá i soundtrack a obal hry. Toto opatření se týká hlavně stále oblíbenějších interaktivních filmů typu *„Quantum Gate“*, nebo *„Voyager“*. Problém ale může nastat s takovými hrami, jako je *„Under the Killing Moon“* (mj. dostal označení 15+), které jsou na čtyřech a více CD přecpaných Full Motion Videem. Tento problém se bude ještě stupňovat s kvalitou kompresních programů. Na kolika videokazetách bude taková běžná CD hra budoucnosti? Kolik času zabere BBOFC, než si vše „důkladně prostuduje“?

BBOFC si ale asi ještě stále neuvědomila, že kontrola nelineárních a velice rozsáhlých videoher (jak dlouho by jim asi trvalo, než by se vypořádali se světem *Pagana*?) je něco zcela jiného, než kontrola lineárních filmů, které trvají maximálně sto osmdesát minut. Ve své naivitě už BBOFC instalovala jeden počítač PC s CD-ROM drivem a najala pár „expertů“ přes hry. Vůbec bych se nedivil, kdyby si hoši (nebo, že by tam byly i dívky?) začali přivydělávat psaním návodů do časopisů a nebo vytvářením celých hint-book pro knižní nakladatelství.

Při takové kampani v masmédiích a veškeré té frašce s nutným ratingem videoher by se dalo očekávat, že valná většina bude označena nálepkou „od osmnácti let“. Je tomu tak? Ani náhodou. Od zavedení ratingového sytému minulý rok vypadá situace následovně: Osmdesát procent her je vhodných pro všechny věkové kategorie, čtrnáct se doporučuje dětem od jedenácti let, pět procent je tak pro teenagery od patnácti a pouhé jedno procento připadá na (většinou) dospělé od osmnácti let.

CRG: „...NÁZORY, ŽE VIDEOHRY PODPORUJÍ NÁSILNÉ

VE HRÁCH [část druhá]

USTŘELIT TOMOVI HLAVU, A JÁ IMPOVI NE..."

V sousedním Německu funguje podobný (ale ne totožný!) systém, který zavedla ELSPA. Hry jsou členěny do kategorií „6+" (pro děti starší šesti let), „12+" a „16+". Úplně nejhorší označení, které může hra získat, je „X", které znamená, že hra nesmí být propagována a prodávána osobám mladším osmnácti let. Nevábné „X" (ve filmové branži spojované zásadně a výlučně s porno filmy) obdržely v poslední době například *„Doom"* a (podržte se) *„Cannon Fodder"*! Zatímco proti ratingu *„Dooma"* asi nelze nic namítat, ohodnocení *„Cannon Foddera"* je otřesné a alarmující. Při své miniaturní a roztomiloučké grafice je veškeré viditelné násilí limitováno téměř na úroveň toho z osmibitových her. I ležící mrtvolky, které by jinak budily hrůzu, vyvolají na tváři spíše úsměv, podobně jako bouchající lemmingové. Použiji-li výrazivo BBOFC, je grafika hry bližší kresleným seriálům než realitě. Přesto je to v Německu „X"-hra. Takový rating zní skutečně otřesně a ukazuje nám, kam až může cenzura dospět. Za chvíli by nám mohla začít tvrdit, že Mario (Super Mario Bros) by neměl všem těm potvůrkám skákat na hlavičky, protože jim tak vlastně láme vaz, což je nesmírně brutální akt, a jistojistě vede mnoho šestiletých drobečků na dráhu kriminálníků.

Německo je vůbec plné takových malých specialit. Nemůžete tam například legálně sehnat *„Wolfensteina"*. Důvodem jsou časté svastiky, které ve hře najdete skoro na každé čtvrté zdi. Zobrazování hákových křížů (nejen v počítačových hrách) není, s ohledem na lokální historii a působící nacionalistická hnutí (což zní, když ne rozumně, tak alespoň pochopitelně), v Německu právě preferováno. Přesto se tam mohl promítat *Indiana Jones 1* i *3*, a *„Schindlerův seznam"* se umístil na prvních místech žebříčků. *„Wolfenstein"* je ale asi jiné kafe.

Samotná efektivnost povinného ratingu je ale stále velkou neznámou. Existuje totiž několik cest, jak takováto nařízení obejít. Jednou z nich je kupříkladu utajený kód ve hře, nebo dodatky, které se dají stáhnout z BBS, a pak společně se hrou spustit. Podobně jsou řešeni *„Knights of Xentar"*. Samotná hra je dětsky naivní, dokud ji nemergnete se souborem, který do ní přidá „neslušné" výrazy a erotické obrázky. Celý příběh pak nabere úplně jiného rozměru a souvislostí. Představme si situaci hry *„Doom 5 - Back in Hell"*:

1.5. 2001 - *„Doom 5 - Back in Hell"* předán ke klasifikaci BBOFC.
30.6. 2001 - BBOFC vrací hru s nařízením třiceti pěti změn spritů, statické grafiky, hudby i zvuků.
8.7. 2001 - iD soft vrací *„Doom 5 - Back in Hell"* jako PG-13 s provedenými změnami
19.9. 2001 - BBOFC schvaluje klasifikaci *„Doom 5"*.
13.10. 2001 - vychází naprosto nenásilná verze *„Doom 5"*. Žádná krev, žádná napínavá hudba, žádné bolestivé výkřiky příšer, žádné lisující lisy, žádné jedovaté tekutiny v řece a žádné explodující kanystry s kyselinou.
15.10.2001 - na Internetu se objevuje soubor *„D5BIH"*, který do *„Doom 5"* přidá všechno, co z něj bylo vypuštěno při klasifikaci.
29.11. 2001 - BBOFC žaluje iD soft pro nedodržení smlouvy a vypuštění souboru s krvavými dodatky.
30.11. 2001 - iD soft dementuje zprávy BBOFC a formálně žaluje neznámou osobu pro vypuštění souboru. „Takové jednání kazí dobré jméno naší firmy," prohlašují iD Soft, spokojeně se uchechtnou a společně s nimi i miliony hráčů po celém světě.

Už z tohoto fiktivního příkladu je jasné, že povinný rating a cenzura násilí ve videohrách povede pouze k vymýcení brutálních videoher z oficiálních obchodů, nikoliv z hard disků našich počítačů. Pokud má být cenzura jistými kruhy přesto prosazována, nabízí se otázka, kdo z toho bude benefitovat?

OFICIÁLNÍ PRŮZKUMY?

Se vším tím humbukem okolo násilí ve videohrách a jeho neblahého, ba přímo devastujícího působení na nebohou, nevinnou mládež by se dalo očekávat, že útočící puritáni budou mít ve svých rukávech několik trumfů v podobě více či méně oficiálních průzkumů. Opak je pravdou. Dovolte mi pár příkladů.

Jeden z oficiálních výzkumů (Effects of Video and Computer Games on Children - Vliv video a počítačových her na děti) sponzorovala samotná asociace vydavatelů software - ELSPA. Proběhl v roce 1993 a zaměřil se na děti ve věku od sedmi do šestnácti let. Výsledky projektu, které byly zveřejněny v prosinci 1993, ukázaly jako hlavní problém v celé záležitosti - nedostatek péče rodičů, kteří jen zřídka měli přehled o tom, s čím si jejich potomek na tom počítači vlastně hraje (k tomuto problému se ještě vrátíme).

Tento výzkum také vyvrátil do té doby panující názor, že hraní videoher může způsobovat epilepsii. Úplnou hysterii v masmédiích nastartovala jedna rodina tvrdící, že „Nintendo zabilo jejich dítě" (doslovný titulek z titulní strany jednoho plátku zněl „Nintendo killed my son!" - Nintendo zabilo mého syna!). Nintendo se pochopitelně obávalo poškození dobrého jména firmy, a tak se snažilo celou záležitost ututlat, místo toho, aby rodiče u soudu roztrhali na kousky. Jenomže si vezměte, komu by asi noviny, televize a i veřejnost fandily? Mezinárodnímu koncernu vydělávajícímu miliardy, nebo chudé rodině, která přišla o milované (?) dítě. A tak se nějak pozapomnělo na skutečnost, že na vině je především nepozornost, kterou rodiče věnovali („věnovat nepozornost", to jsem zase něco vymyslel) častým nevolnostem, které chudák dítko při a po hraní u televize prožívalo.

V rámci průzkumu ELSPA bylo zjištěno, že celý problém s epilepsií se týká malého procenta populace, které má vrozené předpoklady k photosenzitivní epilepsii. Majitel téhle potvory o ničem neví do chvíle, než se setká s blikajícím světlem, např. v televizi, na monitoru počítače, ale klidně taky na diskotéce plné světelných efektů. Někdy stačí i světlo probleskující mezi stromy.

ELSPA v současné době pracuje na podobném, ale daleko rozsáhlejším projektu, jehož výsledky budou známy příští rok.

Ale podívejme se na některé další průzkumy. The Department of Trade and Industry zase vyzkoumal, že děti hrají hry průměrně čtyřicet pět minut denně, ale na televizi se dívají nejméně čtyři hodiny denně. Že by hry mohly mít tak zdrcující vliv na mládež?

A nakonec je tu nedávný (jeho výsledky byly zveřejněny loni) průzkum Communications Research Group, zaměřený speciálně na děti, které často hrají videohry. Řekněte si, že pokud byly všechny předcházející výzkumy ovlivněny procentem dětí, které hry nehrají (pokud takové někde na Kamčatce jsou), měl by alespoň tento vyznět ve prospěch žalujících. Chyba lávky. CRG bylo nuceno konstatovat, cituji: „...názory, že videohry podporují násilné chování, byly silně nepodložené." (konec citátu).

Co dodat?

INTERVIEW

Na březnovém ECTS v Londýně jsem pro vás pořídil sáhodlouhý rozhovor s Executive Assistant ELSPA, panem Stevem Cheesem. Ale protože se mi tenhle článek pěkně protahuje, podstatně jsem ho zkrátil.

EXCALIBUR: ELSPA přišla do podvědomí mnoha lidí svým nedávným systémem dobrovolné klasifikace her. Jaké jsou hlavní výhody tohoto celoevropského ratingového systému?

Mr. Cheese: Pokud by každá země v Evropě představila vlastní zákony, které by vyžadovaly klasifikaci počítačových her, znamenalo by to, že každá hra by musela mít speciální krabičku pro každou zemi, což by podstatně zvýšilo náklady a jejich prodejní cenu. Všichni chceme mít počítačové hry tak levné, jak je to jen možné. Abychom toho docílili, potřebujeme jednu krabici, která pak může jít do kterékoliv země v Evropě. To je ten nejlevnější způsob.

EXCALIBUR: Jak jsou na tom v porovnání s Evropou Spojené státy?

Mr. Cheese: Náš systém je striktně evropský. Spojené státy mají vlastní systém klasifikace her, který je dost podobný tomu našemu. ELSPA ratingy tu ale byly první.

EXCALIBUR: ELSPA je asociací profesionálních společností, spolupracují s ní i producenti sharewaru?

Mr. Cheese: ELSPA systém tu je proto, aby ukázal rodičům, že softwarový průmysl je zodpovědný, že počítačové hry jsou profesionální, bezpečné, a že víte přesně, co v nich najdete. Shareware - ten nemůžete regulovat. Mnohdy ani nevíte, odkud přišel. Vezmete si kopii a necháte ji okopírovat příteli. Tak se rozšiřuje. Při tom se nemusí vůbec objevit na pultech obchodů. Je to zcela nekontrolovatelné. Producenti sharewaru nejsou členy ELSPA a nikdo z nich nás ani nekontaktoval.

EXCALIBUR: Jaká je situace u coin-up a cartridge - konzolí?

Mr. Cheese: Jako asociace producentů software nepřicházíme do styku s coin-up, takže bych se k nim přímo nevyjádřil. Co se cartridge - konzolí týče, Sega i Nintendo jsou členy ELSPA. Na hru na cartridge nahlížíme stejně, jako třeba na hru na CD, nebo floppy. Je to pořád počítačová hra a podléhá stejným regulacím, jako každá jiná.

EXCALIBUR: A co násilí v počítačových hrách?

Mr. Cheese: Neustále se hovoří o tom, jak jsou počítačové hry násilné a brutální. ELSPA klasifikuje zhruba devadesát procent všech her na trhu. Přes osmdesát procent těchto her bylo označeno jako „vhodné pro všechny věkové kategorie", pouze necelá tři procenta dostala označení „18+". Takže myslím, že to zcela likviduje mýtus, že všechny počítačové hry jsou násilné. Jedná se jen o malé procento her, a ty ani nejsou napsány pro děti, jsou určeny pro dospělé. Takže to je skutečně pouze mýtus.

EXCALIBUR: Mýtus, který poškozuje softwarový průmysl.

Mr. Cheese: Nepochybně. Teď je snaha v celém profesionálním softwarovém průmyslu dát jasně najevo, že my produkujeme zodpovědný software a že se distancujeme od programů, které mohou mít sexuální podtext nebo příliš mnoho násilí.

EXCALIBUR: Jaký je váš osobní názor na násilí v počítačových hrách, jako je kupříkladu „Doom"?

Mr. Cheese: Doom je násilná hra, která nebyla napsána pro děti, ale pro dospělé. Myslím, že problém není s člověkem, který takovou hru publikuje, ale s rodiči. Když moje dítě sleduje televizi, zeptám se ho, na jaký film se dívá, a když hraje počítačovou hru, zeptám se ho pochopitelně jakou. Takže pokud desetileté dítě hraje Doom pět hodin denně, nemyslím si, že je to chyba ELSPA, ale rodičů.

EXCALIBUR: Děkuji za rozhovor a za váš čas.

Mr. Cheese: Bylo mi potěšením.

KaT

Po dvě čísla jsme se zabývali problémem násilí ve videohrách. Pokud zapomenete koupit příští číslo EXCALIBURU, nedozvíte se, jaké je skutečné pozadí celé aféry.

CHOVÁNÍ, BYLY SILNĚ NEPODLOŽENÉ."

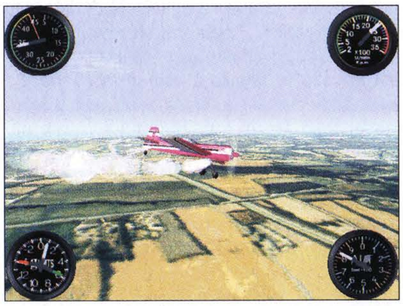
Flight Unlimited

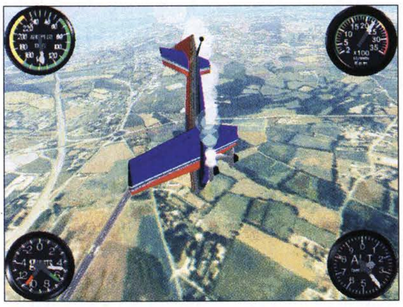
PC-CD

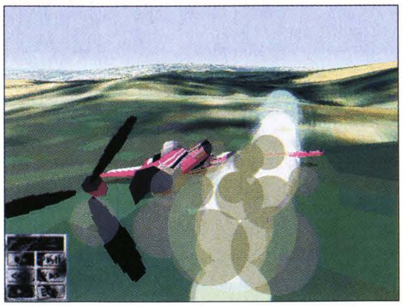
Letecké simulátory můžeme rozdělit do několika nejrůznějších oblastí. Některé, všeobecně známé, naplňují firmy svými výrobky neustále. Na předních místech žebříčku popularity se stále drží bojové a akční letecké simulátory, neboť hráči jsou během hry vtahováni do děje a konfrontace s nepřítelem je mezi nimi vždy vítána. Avšak mnozí z nás i z vás si ne vždy přejí někoho rozstřílet na kousky, totálně zničit a posléze s pýchou přidat další čárku. Tomáš Jungwirth se vás bude nyní snažit přesvědčit, že létat s hadíma očima a křečovitě sevřenými prsty na spoušti není vždy tak zábavné, jako udělat ve vzduchu Immelmanna nebo Kubánskou osmu.

Start

Už jste se někdy za slunného dne proháněli po obloze v kluzáku, poslouchali vítr, který skučí na hranách křídel, ukolébáni pocitem absolutní bezpečnosti a o něco později zvolna padali k zemi... Ne? Pak vězte, že právě taková situace může nastat nyní u vás doma. Zkřivené oči plné nenávisti a prosby nebudou patřit vašim nepřátelům, jak to obvykle bývá, ale vaší nepozornosti a především unáhlenosti. Hra Flight Unlimited, kterou firma Virgin Interactive uvádí na trh, už zcela nezůstává jen hrou, ale slouží především k výuce letu a akrobatických prvků. Snese srovnání snad jen s Flight Simulator nebo Stunt Island. Oproti Flight Simulatoru je Flight Unlimited úzce specializován a ve své oblasti nabízí daleko větší kvality. Stunt Island je zábavnější a na tomto poli ho předhání FU jakousi zábavou z profesionality. Začínající pilot jen užasle pozoruje nákresy na tabuli a nevěřícně kroutí hlavou nad kritickými připomínkami svého instruktora. Tento druh simulátoru je novinka a osloví určitě jen ty z vás, kteří ochotně stráví několik hodin plných výkrutů a otoček.







FBO

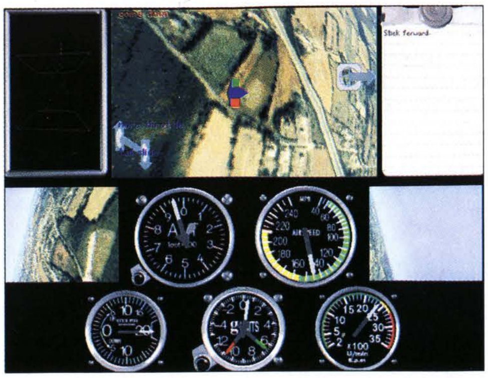
Tato anglická zkratka Fixed Base Operation je místnost, ve které budete operovat. Základna vám skýtá veškerý komfort potřebný k letu. Jestliže nebudete spokojeni, pak si stěžujete nadarmo, protože FBO je budova jediná v okolí celého letiště.

Po místnosti se pohybujete volně myší nebo pomocí kláves. Každý předmět nacházející se uvnitř signalizuje činnost, kterou se budete zabývat. Nejprve je nutno se zaregistrovat a vytvořit si vlastní letovou složku - logbook. V ní se postupně registrují vaše lety a činnost „tam nahoře", s celkovým počtem nalétaných hodin. Jestliže se rozhodnete nakouknout někomu do logbooku, tak i přes své špatné svědomí si můžete prohlédnout filmové záznamy z výcvikových kurzů nebo volného letu.

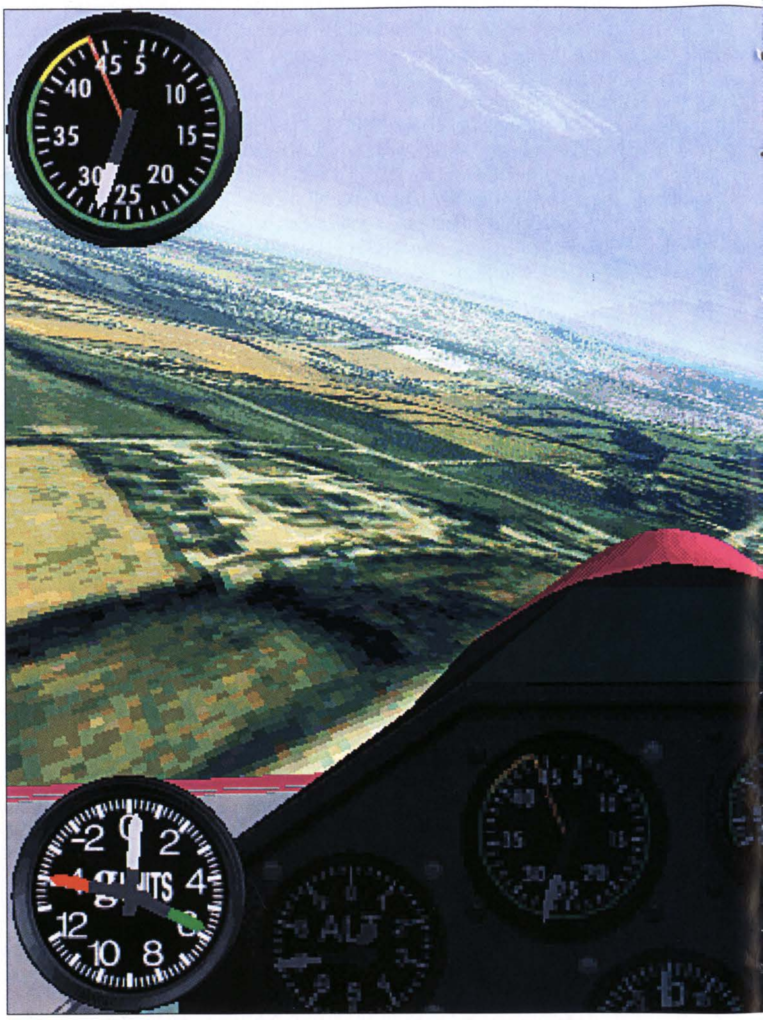
Na malém stolku u zdi je vyrovnáno pět letadel, které skýtají pět různých druhů letu. Výběr jakéhokoli modelu vás přenese do hangáru a umožní volný let.

Hlavními předměty v místnosti jsou nástěnky, kde se můžete upsat do kurzu létání a akrobacie. Zcela na počátku a s neznalostmi, které si přináší téměř každý bojový letec, absolvujete postupně sedm skupin jednotlivých akrobatických prvků. Každá skupina obsahuje pět až šest úkolů, které na sebe navazují nejen technikou provedení, ale i postupnou obtížností, přičemž první skupinou jsou základní letecké manévry, jako udržet letadlo v rovině, otočka pomocí směrového kormidla, přistání. Úkoly postupně nabývají na obtížnosti, a proto prvky ve vyšší skupině mohou (a většinou jsou) kombinací např. třech předešlých.

Jakmile se cítíte již dobře vycvičeni a projeví se u vás touha soutěžit, neváhejte a zvolte Hoops Course. Je to obdoba průletů vzduchovými obručemi ve Flight Simulatoru, ale zde je nepřeberné množství typů jednotlivých kurzů. Čas potřebný k překonání překážek je následně zaznamenán a zařazen do celkových výsledků. Tyto kurzy jsou soustředěny na techniku a jemnost ovládání. Jakékoli zbrklé manévry letadlo rozhází a při vyšší obtížnosti jsou jednotlivé obruče umístěny těsně za sebou, a tak je téměř nemožné při nepřesné navigaci dokončit let, aniž by pilot obdržel trestné sekundy za vynechané obruče.



U okna se na podstavci otáčí glóbus, který signalizuje změnu letiště. Na mapě USA si zvolíte základnu a přenesete se do jiné lokace. Zde je nutno upozornit, že místnost v prostoru základen je pokaždé stejná a jedinou změnu pozorujete při výhledu z okna.



Bohatá je však volba nastavení hry. Zde skrze okýnka zcela radikálně změníte celkovou vizáž letu a tím také jeho rychlost.

Aby se celá hra netáhla až v tak vážném a profesionálním duchu, jsou v místnosti dvě atrakce.

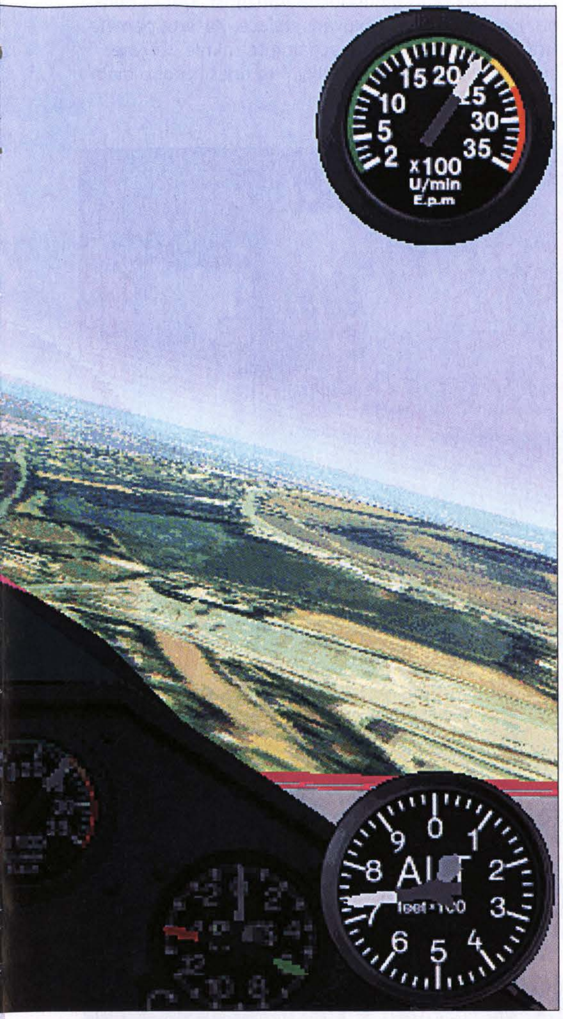
První je velký barevný box na CHOKE a při kliknutí se ozve pád plechovky... a nechte se překvapit.

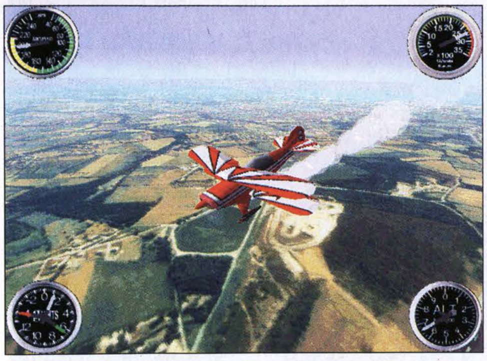
Kredity jsou zcela v netradičním provedení. V rohu vás upoutá hrací automat. Když kolem něho procházíte, linou se místností zvuky úderů, kopů a bojových výkřiků. Vlastní provedení kreditů tvoří talíř, reagující na pohyb myší a rosolovité krychličky s podobami tvůrců, které se zvolna snášejí na talíř a poskakují.

74
Flight Unlimited
Simulátor
Podporuje i standard VESA 2.0
*Grafika **81** Hudba **0** Zvuk **83***
Distributor: *Virgin Interactive, 1995*
Prodejce: *Games World* ***Prodejní cena:*** *2 190 Kč*
Minimum: *486 DX/33, 8 MB RAM, VESA 1.2 komp., ds CD*
Doporučeno: *486 DX/66 nebo Pentium, 16 MB RAM, 64-bit grafická karta, joystick*
Testováno na: *486 DX4/100, 8 MB RAM, qs CD*

Let

Podle informací v manuálu by mělo jít o revoluční zpracování letecké simulace. V algoritmu je použito vlivu aerodynamiky - je zde poprvé použito znalostí fyziky proudění a turbulence. Oproti běžným simulátorům se letadla pohybují reálně a při nejvyšší obtížnosti a nastavení se laikovi bude zdát hra nezáživná, bude se mu zdát, že pokaždé letadlo spadne samo od sebe dolů. Tento pocit jsem zpočátku sdílel také, ale postupně jsem se zdokonaloval v kursech, až se zdálo vše jednoduché.

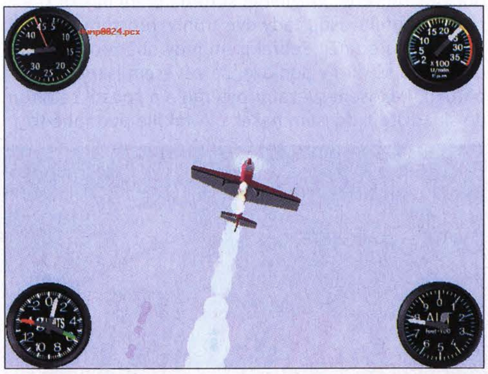


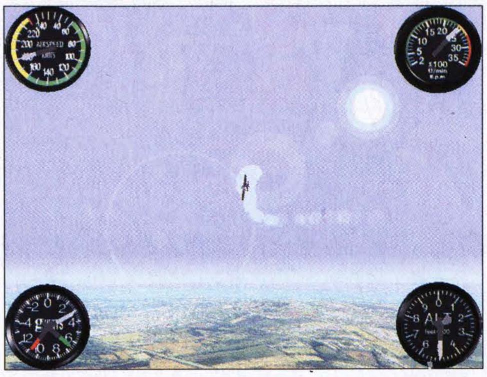


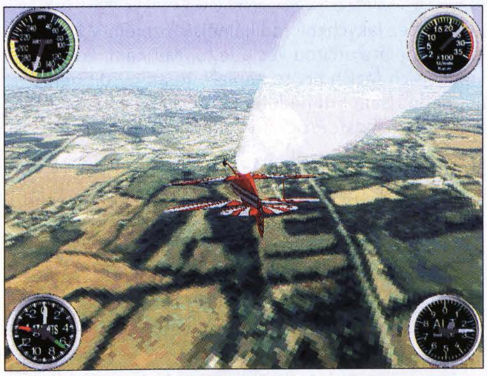
Grafika záleží na zvoleném rozlišení. Na velmi rychlých počítačích lze spatřit nádherně plynulé scenérie a vystínovaná letadla. Jednotlivé části povrchu byly vytvořeny z fotografií, zachycujících povrch ze dvou úhlů. Výsledek je dokonale vyrenderovaný povrch. Nevlastníte-li nejméně Pentium, můžete ovšem na vyšší rozlišení hned zapomenout.

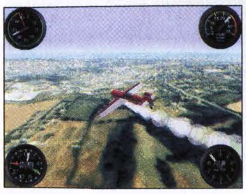
Po obloze se můžete prohánět v pěti typech letadel: Bellanca Decathlon, Pitts Special S-2B, Sailplane G-103A Twin II Acro, SU31 a Extra 300S. Každé letadlo je úplně jiné a to zcela vážně. Liší se výkonem motoru, plochou křídel... atd. Pro výuku je vám přiřazen Decathlon, ale později je na vás, kterému vložíte svůj život do rukou.

Na krajinu se díváte z kokpitu, nebo zvenku. Také pohledů v kokpitu je několik. Během kurzu se v pravém horním rohu objeví zápisník. Instruktorův hlas je zde převeden do psané podoby. Většinou však nemá uplatnění, protože ovládání letadla vás po celou dobu pobytu v kabině dokonale zaměstná. Instruktor nejprve manévr předvede a posléze vám předá kontrolu nad letadlem. Na obrazovce vám ukazuje korekční šipky a hlasem vás upozorní na chyby, které děláte. Na konci manévru jste obodován a opakovaně upozorněn na chyby. Pokusy můžete opakovat a při výborném hodnocení obdržíte certifikát. Pořadí manévrů i skupin v kursu můžete libovolně měnit a přehazovat. Na konci kurzu obdržíte certifikát, který vás potvrzuje za leteckého akrobata. Všechny krkolomné lety, otočky a výkruty si nyní vyzkoušíte na vlastní kůži. Srovnávat tyto lety s bojovými akcemi simulátorů typu Falcon a Strike Commander prostě nelze. Letadla jsou obratná i při malé rychlosti. Sukhoi je schopný se za jednu vteřinu otočit o 360 stupňů, což zní v tuto chvíli jistě úctyhodně. Při tomto druhu letu zažijete jistě více legrace a při studiu svých vlastních chyb se budete divit sám sobě, stejně jako v F-16 při neúspěšném vzdušném souboji. Zvuk jako takový je vynikající. Instruktor zcela zřetelně artikuluje, proto každý středně nadaný angličtinář lehce porozumí. Při prostorovém vyjádření zvuku, například při průletu kolem letadla nebo v FBO průchodem kolem hracího automatu, se mění intenzita zvuku, což tento dojem dokresluje.



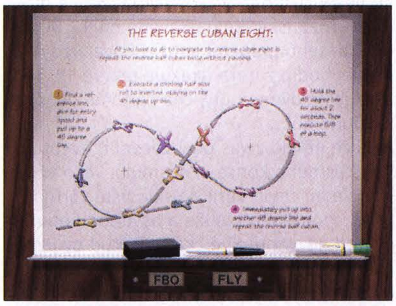


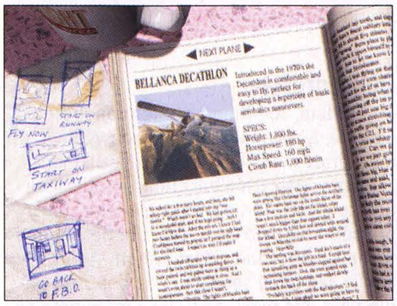




Přistání

Na každé hře lze nalézt chyby, vždy alespoň subjektivní. Snad nejdůležitější je rychlost. Jak jsem již uvedl, nároky na hardware jsou opravdu vysoké. Ale není se co divit. Jestliže hráči požadují vyšší kvalitu her, a především grafiku a zvuky, nechť si také pořídí odpovídající konfiguraci. To platí především u simulátorů, kde krajina v rozlišení 800x600 nemůže již být ve více než 256 barvách, protože to systém neutáhne. Ale to zdaleka nekončí u barev.

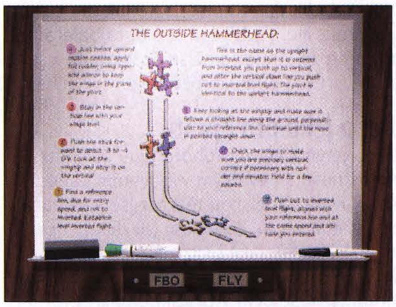




BELLANCA DECATHLON

Introduced in the 1970's the Decathlon is comfortable and easy to fly, perfect for developing a repertoire of basic aerobatics maneuvers.

SPECS:
Weight: 1,800 lbs.
Horsepower: 180 hp
Max Speed: 160 mph
Climb Rate: 1,000 ft/min



Ve hře mi chybí propojení na modem a celkově let ve formaci, také by neškodilo více letadel, ale snad jich je zde méně proto, aby pilot mohl rozlišit ovládání a citlivost jednotlivých typů. Letiště by nemusela být omezena na jednu místnost a při jejich různorodosti by jich mohlo býti poněkud více. Během hry neuslyšíte žádnou hudbu, což je už na první pohled mínus. Na druhé straně je třeba slyšet otáčky motoru, komentář instruktora, a někdy také zpět ptactva, tudíž se můžeme bez hudby obejít.

Tyto připomínky však Flight Unlimited vyrovnává dokonalým pocitem letu a reality. Celkově je hra více specializovaná, ale ve své třídě na celkem vysoké úrovni.

✖ **TJoker**

Flight of the Amazon Queen

PC-CD

Kdesi v Buenos Aires, myslím okolo roku 1949, se dva lidé, přesněji Karel Florian a dívka, na sebe dívají zraky plnými romantické touhy, v nichž se zračí nezměrná snaha o sebemenší kontakt či nesmělý dotek. Bohužel se jim to vůbec nedaří, neboť jsou oba připoutáni k dřevěným pilotům.

Stojí proti sobě a kousek od nich potichu tiká budíček s podkladem červených válečků nesoucích název DYNAMITE. Šipka budíku - rozbušky - je nastavena na 12.00 p. m. Z našeho pohledu je to zábava, vždyť displej hodin z intra ukazuje teprve 11.58. Mají ještě dvě minuty, che che. Ale nebojte se, bude hůř...

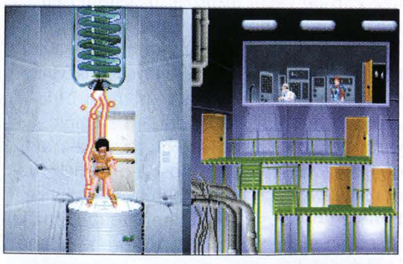
Jestliže někdo z vás pochyboval o eventualitě šťastného konce, měl smůlu. Jako vždy v poslední chvíli vtrhl do skladiště věrný přítel spoutaného muže a osvobodil oba dva od nevyhnutelné zkázy. Pokud by ještě někdo nedůvěřoval nebo nerozuměl těmto řádkům, vězte, že je opravdu řeč o nové adventuře z dílen IBI (Interactive Binary Illusions) jménem Flight Of The Amazon Queen.

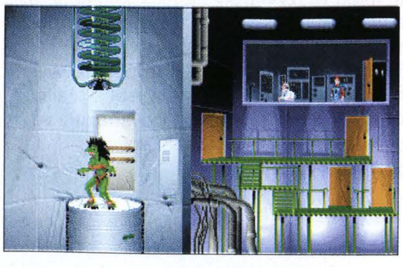
Dobrodružství

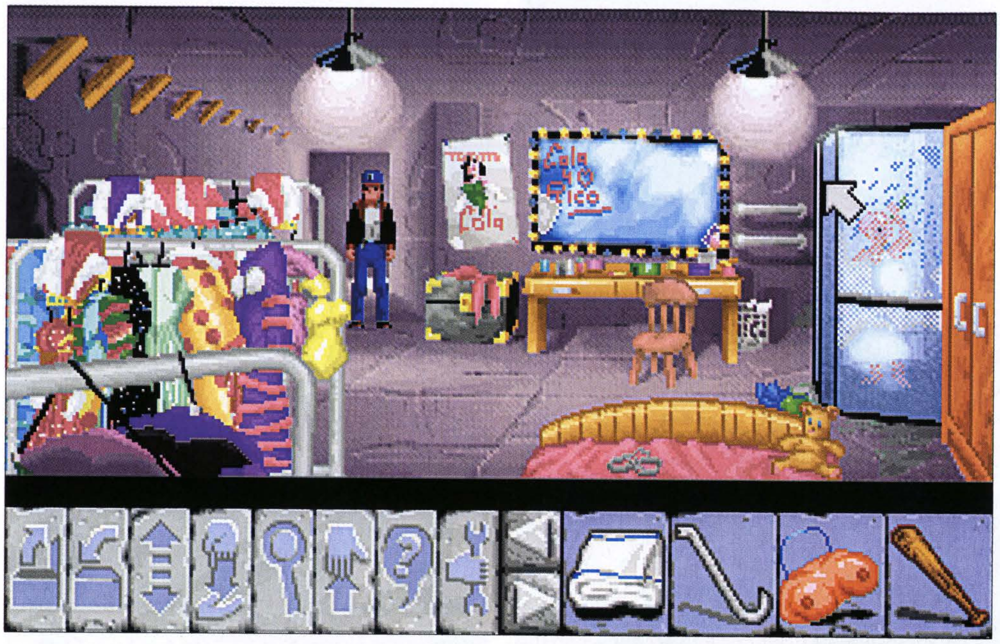
Náš hrdina, Joe King, se v této anglické adventuře vydává na nebezpečnou výpravu do nitra brazilské džungle, aby nalezl kmen žen amazonských a zachránil jej od šíleného profesora. Ten má v úmyslu amazonky přeměnit na dino-ženy, aby tím dosáhl neutuchající moci nad celým světem. Tento pěkný, leč krutý sen se mu až doposud dařilo plnit, ale nyní jste tu vy a máte před sebou širokou paletu možností, jak mu v tom zabránit. No, i když tak široká ta paleta není, protože..., ale to už se dostáváme k jádru věci, totiž přímočarosti děje.

Děj a jeho pro i proti

Jako ve většině her tohoto typu začínáte v místnosti s nevelkým vybavením kapes. Očekávaje ďábelskou těžkost jsem se začal soustředit na to, co dělám (to dělám normálně). Avšak jaké bylo mé překvapení, když jsem zjistil, že po hodině a půl pilného hraní jsem se ocitl v Brazílii, konkrétně v džungli, a že podle manuálu mám polovinu hry za sebou. Tedy, nemyslím tím návod, ale to, že v manuálu je rozepsán děj asi do pěti skupin, z nichž džungle je na třetím místě. Z toho jsem usoudil, že jsem uhrál polovinu, i když člověk nikdy neví. Něco vám teď prozradím. Nepokládám se za nijak profesionálního hráče, nicméně jednu nebo dvě (haha) adventury mám za sebou, a tudíž tuším, o co jde (ba ne, těch adventur bylo víc, fakticky). Skutečnost, že jsem za hodinku a něco uhrál hru do Brazílie, je zarážející. To proto, že děj má několik slabin. Je natolik přímočarý, že vás hra vlastně vede. Vezměme si třeba první místnost - pokoj v hotelu. Jsou tady dvě truhly, prostěradla, závěs a šňůra od něj. Sebral jsem tedy obě prostěradla a objevila se díra v podlaze. Za závěsem jsem našel paruku. Pak jsem svázal prostěradla a spustil se dírou do skladiště, kde jsem našel... A takhle podobně to jde dál bez jakýchkoli radikálnějších změn. V každé lokaci uděláte určitou věc a je to. Neříkám, že v pokročilejších fázích hry to neplatí, to ani tvrdit nemohu, neboť jsem hru nedohrál i přes její neskutečně lehkou obtížnost. Proč? To vám řeknu později.

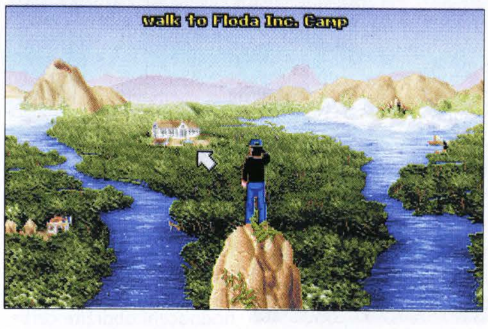






Novinky ze strany ovládání

Je jich málo. Standardní myš je zárukou pohodlného ovládání, ale pokud ji nevlastníte, nevěšte hlavu.



Ovládání z klávesnice sice není nic moc, ale hrát se taky dá. A teď slíbená novinka. IBI zřejmě měli dost zastaralého Save/Load, a tak se rozhodli pro inovaci. Make/Read Entry, to je to. Jste překvapeni? Ne? Já si to myslel, příště to ani nebudu hlásit. Ach jo.

Picasso to nemaloval

Grafika. Zapeklitá grafika. Celá hra včetně intra je kreslená ručně. Animace postav jsou hrozné. Celé hře chybí plynulost. Takovej *Sam & Max* nebo *Simon the Sorcerer*, těm FOTAQ nesahá ani po kolena. Nevím, jak autoři vymýšleli pohyb postav, ale ten je naprosto úchylný. Jestli jste někdo hrál *77* nebo *Oslí Ostrov*, tak asi tušíte, o čem mluvím. Neříkám, že je to tak hrozné, ale dost podobné. Tady se chválení raději zříkám.

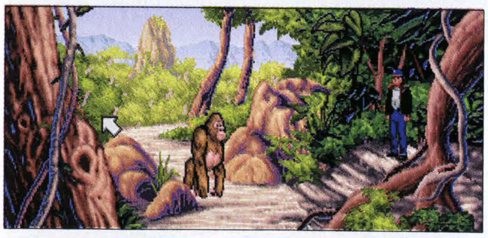
Smích se asi stydí

Humoru ve hře najdete tak akorát. Nevím, možná je to můj vkus, ale vtipy pronášené Joe Kingem či jeho přáteli mi přijdou nesmírně suché a místy i trapné, ale co se dá dělat. No, abych zase nekřivdil, zasmějete se.

A celkově?

To máte těžké. Je to cédéčková hra. Zase ta grafika. Padá to. Až příliš jednoduchá obtížnost. Dobrá hudba. Humor. Příběh. Nulová instalace. Zase ta paměť. Hraje se to dobře. OK. Necháme to takhle. Čekáte kolik. Podívejte se do tabulky. Pro dnešek toho mám dost.

✖ **Roger T.**



67 *Flight Of The Amazon Queen*
Adventure

*Grafika **64** Hudba **69** Zvuk **70***

Distributor: *Interactive Binary Illusions & Warner Interactive Entertainment, 1995*
Prodejce: *Games World, tel.: 02/24 15 21 30, 24 24 45 84*
Prodejní cena: *1 590 Kč*
Minimum: *386 DX/33, 4 MB RAM, ds CD,*
Doporučeno: *486 DX/40, 8 MB RAM, ts CD, SB, myš*
Testováno na: *486 DX2/66, 16 MB RAM, ts CD, SB*

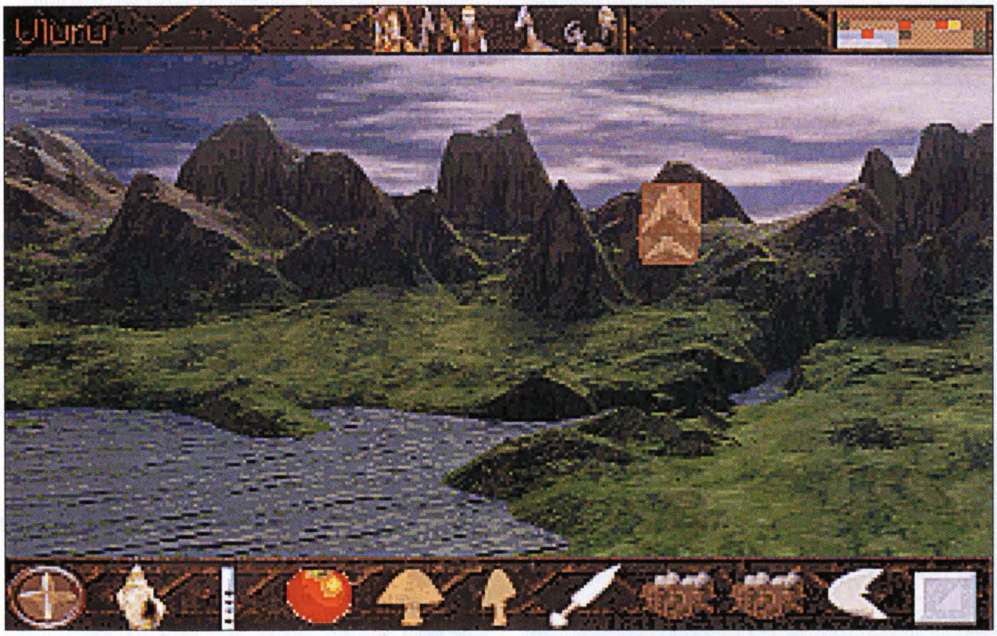
Lost Eden

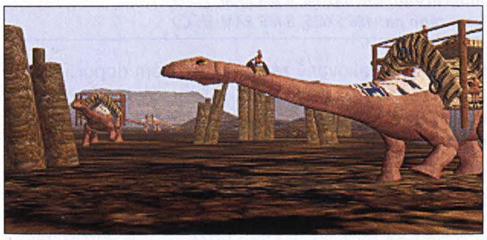
PC-CD, CD32

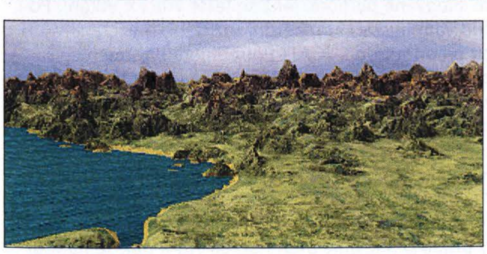
V pátek, po souboji s TJokerem, Karel Florian zaúpěl: „I cry, cry, cry for you, Cryo. . . „

Rvačka

Když k nám dorazila plná verze *Lost Eden*, byli jsme v redakci dva adepti na její zrecenzování. TJoker se zrovna hádal s -ml- o přídavcích na děti a invalidním důchodu a já seděl u maca a ťukal poznámku ke *Gale Racerovi.* Náhle se potichu otevřely dveře a čísi ruka vsunula do mezery krabici. Vida, že se k ní nikdo nehlásí, šel jsem pro ni a přečetl si název. Poté jsem se ještě bláznivě nahlas zeptal -pt- sedícího u Saturna, zda o tom *Lost Edenu* někdo něco neví. Tísnivé mlčení, které zavládlo v místnosti, by se dalo pižlat mačetou. V tu chvíli mi kdosi podrazil nohy a následně na to se mi zatmělo před očima. Poslední, co jsem viděl, byla rozesmátá tvář TJokera. Pronikavou vůní cheesburgeru, který svírala ruka našeho grafika, jsem se probudil a spatřil -ml-, kterak drží TJokera za nohu hlavou dolů z římsy naší redakce a drtí z něj L. E. Když jej po zásluze získal, slavnostně mi ho předal a vyzval výhrůžným hlasem TJokera, aby se mi omluvil. TJoker si sundal z hlavy čepici s rolničkami a podal mi pravou ruku. Popřál mi mnoho úspěchů a odešel, držíc nenávistně krabici s *Flight Unlimited.* Otřepal jsem se a s radostí z L. E. jsem odešel domů.







Idea

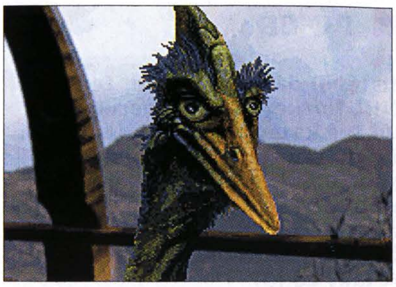
Hra mě zaujala již na našem cover CD svou dokonalou grafikou a hudbou, za níž nikterak nezaostával zvuk. Proto, klepajíc se jak ratlík, jsem hru zapnul a svůj následný názor vám rád sdělím.

Rozhodně nejzajímavější je na celé hře nápad. Kdysi došlo k incidentu mezi lidmi a dinosaury. Váš dědeček a tyranosauři se navzájem naštvali natolik, že na zemi zničili vše co se dalo a na vás teď je, abyste sdružili dohromady všechny kmeny a vystavěli za pomoci brontosaurů nové citadely, které slouží jako obranné pevnosti, a nakonec zničili kmen krutých tyranosaurů vedených padouchem prvního řádu, totiž Morkusem Rexem. Celé tohle je přinejmenším extravagantní, zvláště když považíme, že podle paleontologů se lidé a ještěři minuli asi o 30 milionů let. Ale když si to na nás Cryo vymyslelo, proč ne.

Jediné, ale rozhodné mínus

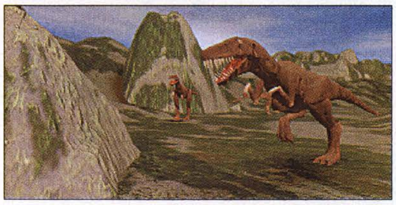
Celá hra je zpracována jako interaktivní adventura sestávající se z obrovského množství velmi kvalitních animací a občas, když se zastaví, vám dovolí něco udělat či si s někým promluvit. Není na tom nic špatného, pořád je to lepší nežli *The Daedalus Encouter,* kde si člověk skoro nezahrál. Princip hry je založen na tom, že cestujete z jednoho sídla do druhého. Na daném místě jste většinou donuceni objevit místní kmen, v lese najít nejedovaté houby, dát je nalezeným dinosaurům a nakonec jim zakvílet na flétnu, aby se vůbec dali do stavby. A aby to nebylo tak jednoduché, do vaší oblasti se rozeběhnou tyranosauři, kteří se přibližují tak dlouho k rozestavěné citadele, až se stavba zastaví. Dinosauři a místní obyvatelé nechtějí riskovat životy v takové míře, jako souboji s tyranosaury, kteří jsou krvelační rváči a bojovníci, avšak kteří mají malou slabinu, totiž že se bojí velaciraptorů. Ti ovšem nepracují zadarmo, a tak se musíte vydat pro požadovanou věc do jiného údolí a když jim ji donesete, většinou ještě nakonec prohrají, takže vy si nevíte rady, tak prošacujete svojí skupinku, až u válečníka najdete jablko, které vhodíte do jezera, až k vám připlave moudrý ještěr, který vám prozradí, že na tyranosaury v tomto údolí platí zvláštní kouzlo zvané Oko bouře, které vy nemáte, čili se musíte vydat do jiného údolí, kde narazíte... atd. atd. Toto je asi největší slabina hry, neboť po první akční části odehrávající se v Moovské citadele se vydáváte na tuto nudnou pouť a vykonáváte všechny tyhle věci, až se nakonec dostanete do Rexova paláce a zničíte ho. Na cestě je ještě více úkolů, ale druhá, nudná část hry, tj. stavba a ochrana citadel, vás natolik znechutí, že se vám nebude chtít hrát dál. Ale to je jenom jedno mínus, i když natolik podstatné, že radikálně sníží hodnocení, a tak raději přejděme k radostnějším věcem.

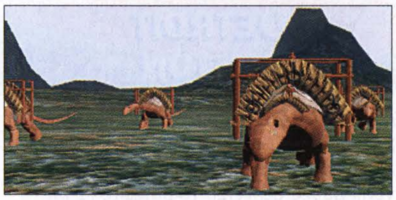
79 *Lost Eden*
Adventure
Grafika ***93*** *Hudba* ***96*** *Zvuk* ***90***
Distributor: *Cryo/Virgin, 1995*
Prodejce*: Games World (tel. 02/2424 4584)* ***Cena:*** *1 549 Kč*
Minimum: *486 SX/33, 4 MB RAM, ss CD*
Doporučeno: *486 DX/50, ds CD, SB*
Testováno na: *486 DX2/66, 16 MB RAM, ts CD, SB*



Zbytek - samé plusy

Asi bych marně hledal výrazy kladů pro grafiku. Sám vím, co dá práce udělat cokoliv ve 3D Studiu, a tak smekám klobouk před Cryem, které tuto hru vytvořilo (myslím, že celou) v nějakém podobném programu. Jediné, co se vymyká 3D standardu, jsou postavy hlavních hrdinů, které jsou kresleny ručně. Neříkám, že jsou špatné, to ne, jsou udělány výborně, ale přece jen nezapadají do nádherné grafiky celé hry. Jak můžete vidět na obrázcích, je sice jen v klasickém VGA, avšak je vyšponována na maximum, takže je to jednoduše super. Všechno, co vidíte na obrázcích, se kompletně a plynule hýbe. Je to prostě nádhera. Grafika má zaručeně velkou jedničku.





Ještě těžší to budu mít u hudby. Nejsem žádným velkým příznivcem hudby typu „core", ať už jakéhokoli. Zrovna teď mi tady hrají Dire Straits, a tak mě poklidná hudba *Lost Edenu* potěšila, a zároveň mi radikálně a na dlouho vyrazila dech. Jsem zvyklý na dost, ale tohle se musí slyšet. V každé scenérii je jiná, pokaždé nádherná a kvalitní. Nedá se to říci, chorály, zpěvy a vůbec, prostě pohoda. Osobně se mi nejvíc líbila hudba u tyranosaurů a v hrobce Moovské citadely. Další velká jednička.

A zvuk? Ach jo, jak to jenom. . . Víte co, přečtěte si předchozí dva odstavce a vězte, že je to to samé. Jenom podotknu, že dialogy jsou kompletně mluvené, včetně dinosaurů a ostatních kmenů. Abych se neopakoval - je to super.

Dodatek

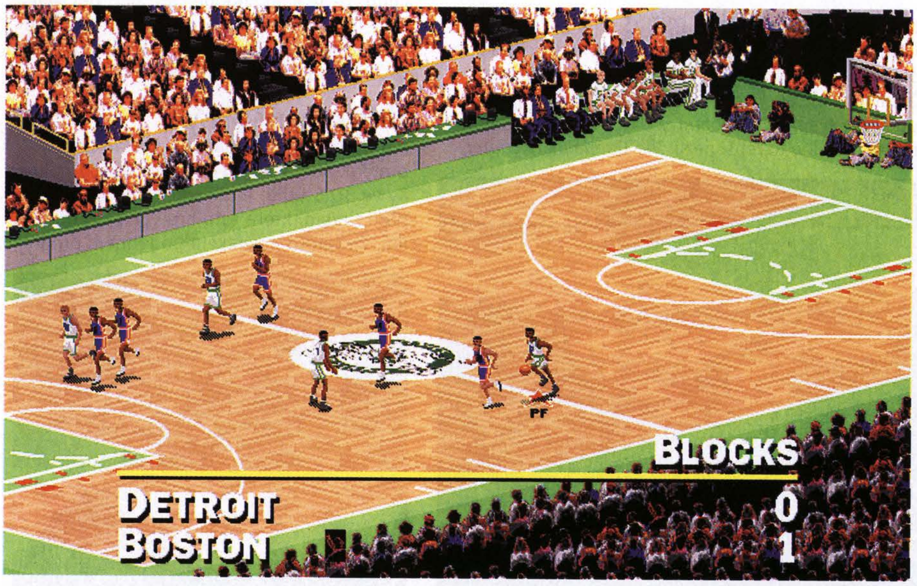
Lost Eden je rozhodně hra s dokonale zpracovanou grafikou, hudbou a zvukem. Poněkud zaostává hratelnost, ale kvality oněch tří pozůstalých to plně vynahradí. Obtížnost je nízká, hádal bych tak šest, možná víc hodin na dohrání. ✖ **Roger T.**

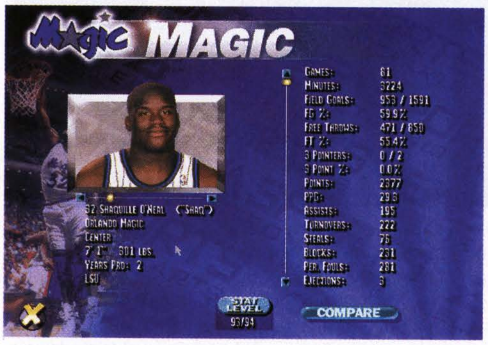
NBA Live 95

PC-CD

Jistě mi dáte za pravdu, že hry NHL Hockey či FIFA Soccer patří ve své kategorii k těm nejlepším. Když vám teď i takový fanda do sportů, jakým Tomáš Smolík je, potvrdí, že NBA Live 95 je nejméně ještě o třídu lepší, tak si asi řeknete, že to musí být bomba. A taky že jo!

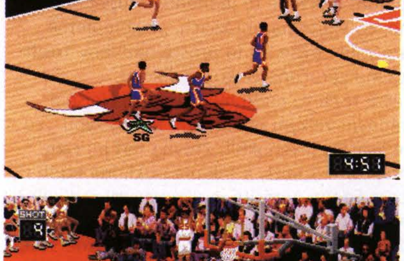
Programátoři od Electronic Arts, resp. její sekce EA Sport, svou práci ovládají skvěle. O tom jsme se mohli přesvědčit již u výše zmiňovaných titulů a nyní přicházejí s novým sportem a v ještě lepším provedení. Možná těžko uvěřitelné, ale pravdivé. Proto také neponechali autoři nic náhodě a vytvořili pouze CD verzi. To poznáte již při úvodní instalaci, tou se ale nebudu zabývat, stejně bych ji neměl co vytknout. Hlavně to ale pochopíte chvíli po spuštění. Na začátek je pro vás připraveno full-motion video, samozřejmě že jde o sestřih několika parádních akcí z NBA. Po této chuťovce na vás čeká základní menu, které je, stejně jako ta ostatní, provedeno v SVGA, takže stále nestačíte než valit oči. Pro začátek si můžete prohlédnout sestavy všech 27 týmů z NBA. Což vás ale opět uvede do tranzu, protože nejen že o každém hráči zde jsou statistiky za sezónu 1993 - 1994, ale nechybí ani jejich fotografie, opět ve vysokém rozlišení. Navíc tu je i speciální funkce na porovnávání vašich oblíbených basketbalistů. Pokud máte sílu, vraťte se do základního menu a zkuste další volbu - rules. Nejedná se o nic jiného než o pravidla. Podle vašich znalostí, zkušeností či chuti si zde můžete zapnout či vypnout některá pravidla jako třeba kroky, limit na střelbu, limit na pobyt v hrušce či přísnost v posuzování faulů. Škoda jen, že nejde uložit vámi používaná konfigurace. Ještě se vrátím na začátek, kde si můžete navolit délku utkání, obtížnost a typ hry.

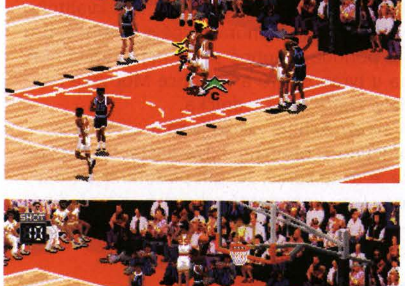




32 SHAQUILLE O'NEAL ("SHAQ")
ORLANDO MAGIC
CENTER
7' 1" 301 LBS.
YEARS PRO: 2
LSU

GAMES: 81
MINUTES: 3224
FIELD GOALS: 953 / 1591
FG %: 59.9%
FREE THROWS: 471 / 850
FT %: 55.4%
3 POINTERS: 0 / 2
3 POINT %: 0.0%
POINTS: 2377
PPG: 29.3
ASSISTS: 195
TURNOVERS: 222
STEALS: 76
BLOCKS: 231
PER. FOULS: 281
EJECTIONS: 3

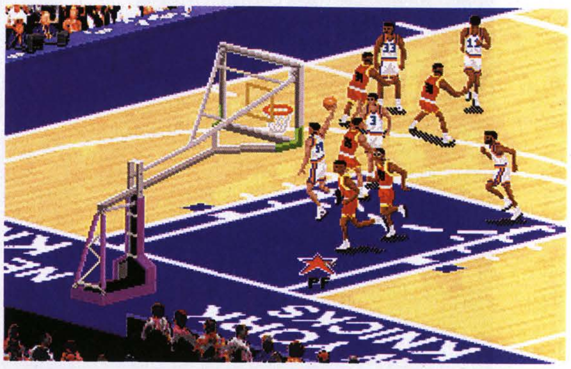




Sezóna začíná

Vybereme sezónu, tým, třeba Orlando Magic, a můžeme začít. Následuje další menu pro ukládání pozic, statistiky, rozvrh sezóny či obchodování s hráči. Nejde ovšem o žádný manager, jen si můžete vyměnit vašeho hráče za basketbalistu jiného týmu, ale jen v přestupových termínech. Ovládání je prakticky libovolné, můžete hrát klávesnicí, joystickem či dokonce myší, vše je plně konfigurovatelné. Ale hlavně můžete hrát až čtyři na jednom počítači! Pak již na nic nečekejte a vrhněte se do toho. Před začátkem utkání vás ještě přivítá komentátor a určí papírového favorita. Jo a pak ještě jedna lahůdka. Představí se vám úvodní pětky týmů, ovšem s fotkami skoro přes celou obrazovku - super. Potom již opravdu můžete začít hrát. Pohled na palubovku je jako u FIFA Socceru, tudíž šikmo shora, což mi plně vyhovuje. Když jsem u té palubovky, tak se nemůžu nezmínit, že vypadá skoro jak opravdová, včetně velkého znaku domácího týmu uprostřed hřiště. Ačkoliv je rozlišení jen 320x200, vše vypadá skvěle, stejně jako plynulý scrolling. Hráči jsou parádně animovaní, jejich pohyby jsou opravdu reálné a to už při obyčejném driblingu. Nejlepší je samozřejmě smečování, které je provedeno na sto a jeden způsob, no možná o něco méně. Každopádně je fakt parádní, už hraji zhruba tři dny a viděl jsem smeč s otočkou, z místa, ze zezadu, jednou rukou, oběma a já nevím jak ještě jinak. Když se mi zas povede nějaká skvělá akce zakončená parádním smečem, tak opravdu vstávám ze židle a raduji se s hráči. Takovou atmosféru jsem ještě u žádného sportu nezažil. K ní přispívá i povzbuzování publika, skvěle padnoucí hudba a několik digitalizovaných zvuků. Neméně realisticky se chová i počítačem ovládaný tým. Mimo fakt, že hraje dle možností, jež by odpovídaly ve skutečné NBA, ale on skutečně hraje reálně. Když nedáváte pozor, vypíchne vám míč, když střílíte přes víc obránců, určitě budete zblokován, v poslední sekundě čtvrtiny se pokusí o hod přes celé hřiště a v závěru, v případě že prohrává, se pokouší vyrovnat častými pokusy o trojky. Nechci přehánět, ale dokonce i jednotliví hráči hrají podle schopností svých skutečných vzorů. Shaquille O'Neal nemá pod košem téměř problémy, ale při šestkách nebo dokonce trojkách se jeho úspěšnost blíží nule. Hakeem Olajuwon nejednou hází z odskoku apod. Před závěrečnou perličkou ještě pár věcí. Pauznete-li hru, využijete vlastně oddechový čas, při něm můžete změnit taktiku nebo se podívat na opakovaný záznam. Což vám doporučuji, některé akce stojí za to vidět víckrát. Škoda jen, že se nejdou uložit. V přestávkách mezi čtvrtinami se objeví statistiky doskoků, bloků apod. Na konci je vyhlášen hráč utkání a vy se vrátíte do menu, kde se můžete podívat na tabulky jednotlivých divizí, přesný rozpis dalších utkání, nejúspěšnější hráče atd. Nyní ke slibované perličce, jenž se ještě vrací k utkání. Pokud vám nestačí standardní rozlišení, můžete si v klidu přepnout do SVGA!! Potřebujete k tomu ale výkonnější hardware pro plynulost a větší monitor pro větší zábavu. V SVGA již hráči samozřejmě nejsou ani trošku hranatí, vše je absolutně super. Musíte to zkrátka vidět, zkusit a koupit, hra nemá prostě chybu. Vlastně, pár chybiček má. Nevím proč mezi hráči chybí Barkley, Robinson či jiné hvězdy. Nechápu, proč se mi občas stane, že při rozehrávce od postranní čáry přijdu o míč aniž bych nahrál. No a pak se na můj vkus stává příliš často, že hráč neuspěje při smeči, to by měla být spíše jen výjimka. Proti přednostem se tyto zápory ovšem jeví jako drobnosti. Takže závěr musí jednoznačně vyznít ve prospěch této hry. Bez nadsázky mohu tvrdit, že NBA Live 95 je rozhodně nejlepším sportem, ale i jednou z nejlepších her vůbec!

× Lewis



92 *NBA Live 95*
Sport - basketball
Až čtyři hráči na jednom počítači
Grafika 93 Hudba 85 Zvuk 86
Distributor: *Electronic Arts, 1995*
Prodejce: *JRC* ***Prodejní cena:*** *1 990 Kč*
Minimum: *486, 8 MB RAM, ds CD*
Doporučeno: *486 DX2/66, 8 MB RAM, ts CD*
Testováno na: *486 SX/25, 8 MB RAM, ds CD*

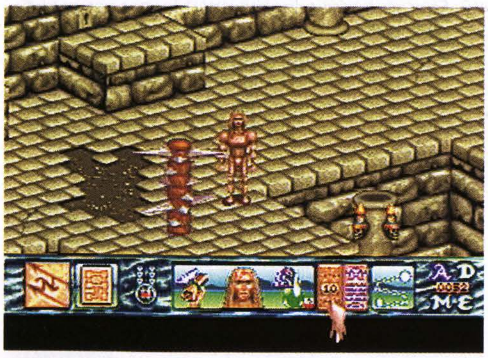
Tower of Souls

■ **AMIGA 1200,** AMIGA, CD32, PC, PC-CD

Dobrý den, Josef Komárek Vás vítá v naší cestovní kanceláři. Máte zájem o poznávací, odpočinkový či dobrodružný zájezd? Kamže, do Chayborie? Aha, to je oddělení dobrodružství. Malý moment, hned to bude... á tady. Říše Chayborská, je to ono? Fajn, v jakém termínu byste tam chtěl odcestovat? Co nejdřív, aha. Můžu se zeptat na důvod? Zničení ďábla, vysvobození zakletého krále..., velice zajímavé. Chtěl byste si s sebou objednat nějaké zvláštní příslušenství, jako třeba speciální vidličky a nože... ach ne, schovejte, proboha, ten meč, vždyť je to jenom taková legrace, že ano. Děkuji, že jste mě nechal při životě. Takže to máme místo, datum, účel, můžu se zeptat na jméno? Cože, Treeac? Vaše matka Vás asi hodně nenáviděla, co? Ó né, promiňte, už se to nebude opakovat, slibuji. Tady je vaše letenka, ale upozorňuji, že jediný drak, co na téhle lince létá, startuje už za pět minut. Stihnete to? Tak dobře, na shledanou a šťastnou cestu, he he he...

Firma Black Legend, tvůrce klasického dungeonu Crystal Dragon či strategie Voyages of Discovery, právě v těchto dnech vydává hru s názvem uvedeným v nadpisu. Většina by asi podle něj tipovala další dungeon, ale zdání klame. Jedná se sice opět o fantasy hru, avšak zpracování je úplně jiné.

Hra začíná velice netradičně, a to intrem. A ne tak ledajakým. Dozvíme se v něm přibližně toto: V jednom království vládl král Maylor. Kraloval celkem bezstarostně, neboť jeho území bylo chráněno několika kouzelnými krystaly, které však odcizil krutý Baalhatrok (aspoň že autoři mají fantazii, co se jmen týče), jenž ještě stačil zaklít krále, zmocnit se trůnu. Na zemi padl černý mrak (asi smog nebo co...) Baalhatrok se usídlil ve své monstrózní (nekupujte to!!!) věži na vrcholu nejvyšší hory. Neměl však vyhráno. Za jedné bouřky se zrodil bojovník Treeac (pomóc, už je to tu zase) a okamžitě se rozhodl malému království pomoci.

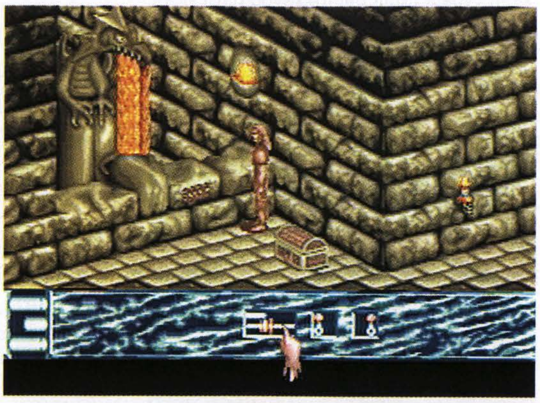


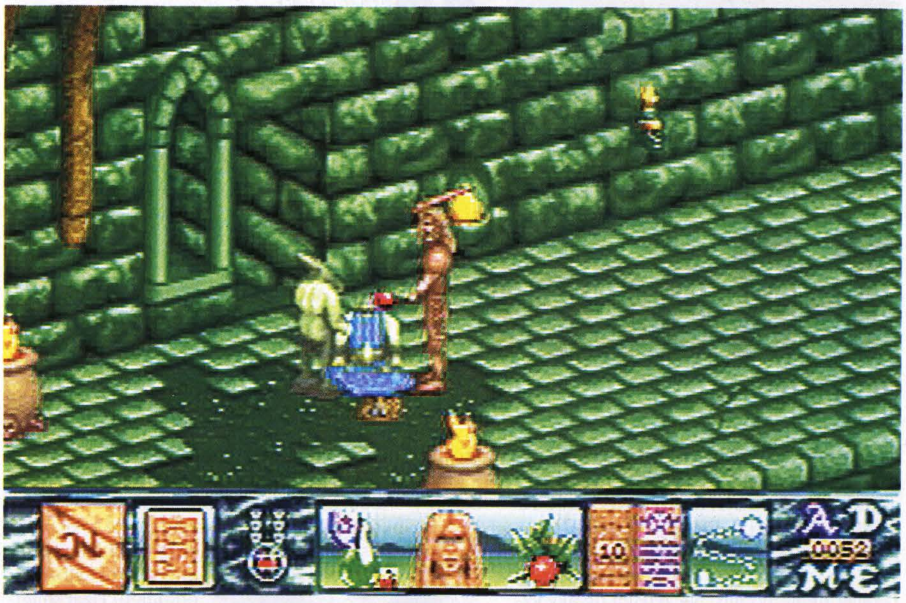
76 *Tower Of Souls*
3D arcade
Grafika ***71*** *Hudba* ***72*** *Zvuk* ***70***
Výrobce: *Black Legend, 1995*
Distributor: *Kompart UK* ***Cena:*** *29.99 GBP*
Minimum: *Amiga 1200*
Doporučeno: *Amiga 1200, HDD*
Testováno na: *Amiga 1200, 2xFDD*

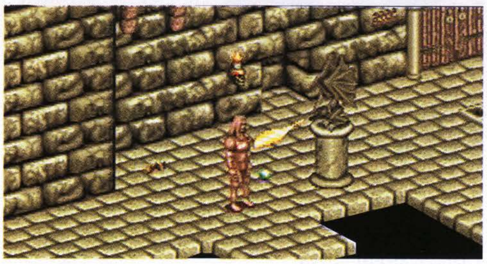
Hra začíná

Teď by mě zajímalo, jak dlouho jste tento stručný úvod do děje četli. Počítám tak necelou minutku. Tahle pasáž probíhá na počítači přesně devět minut a tři vteřiny. Přitom je to jen vypisující se text doplňovaný statickými obrázky. Za zmínku stojí skvělá úvodní hudba, ale stejně o nudu nebude nouze (intro lze naštěstí přerušit). Po přetrpění úvodu se dostáváme k volbě charakteru postavy. Je to to nejprimitivnější, co jsem kdy viděl. Tlačítky myši pohybujete jakousi lištou doprava a doleva a tím se určí, zda bude Treeac více bojovník nebo kouzelník. Následuje klik pravým myšítkem na démonovu věž a hra začíná.

Na první pohled vypadá celkem pěkně. Hezky nakreslené prostředí, postavička jakbysmet. Ovládání myší je sice trochu nezvyklé, ale po čase si zvyknete. Dobře sem zapadá ponurá hudba vězeňského ražení. Prostory věže vidíte v isometrickém 3D pohledu, něco jako u Cadavera. Zde však s chůzí obraz pěkně scrolluje, ale jen do té doby, kdy se na obrazovce objeví více postav, což je každou chvíli. Pak se totiž všechno hrozně ztrhaní. Grafika je pěkně propracovaná, určitě si tvůrci dali záležet. Velmi mě překvapila na Amigu 1200 přílišná monotónnost barevné palety. Zpočátku převládají odstíny hnědé, jinde zase fialová či zelená barva, v dalších prostorách jsou místnosti do modra. Tento fakt působí poněkud divně, neboť nás dvanáctistovkaře hřeje vědomí, že naši miláčkové mají mj. i klasických 256 barev na obrazovce. Některé zvukové efekty jsou dobré, například zurčení vody tekoucí z chřtánů draků či praskání ohně (resp. dřeva). Ale jste-li zasaženi nebo někoho zasáhnete, ozve se jen jakési tupé zaskučení. Něco jako Jack Nicholson ve Vlkovi.







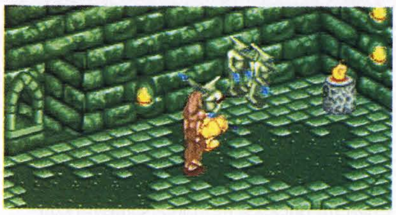
Změny

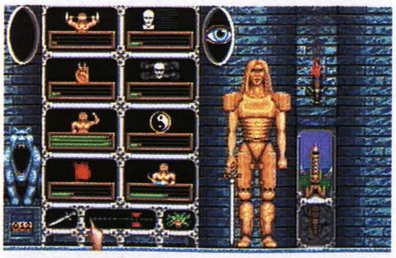
Velkými změnami oproti jiným prošlo otevírání čehokoliv. Třeba truhlu otevíráte klíčem. Myslím skutečným virtuálním klíčem, neboť jej musíte zasunout do klíčové dírky a otočit na správnou stranu, aby zámek povolil. Někdy lze použít paklíč (Treeac má u sebe čtyři typy), ale vyžaduje to trochu tréninku. Stejně tak i dveře se otevírají buď otevřením všech petlic, klíčem či šperhákem.

Treeacovým cílem je, pokud jste si toho ještě nevšimli, projít celou věží (její rozloha je obrovská) a zničit záporného démona. K tomu mu sice nedopomáhá Bůh, ale jeho kouzelná kniha. Po cestě sbírá různé ingredience, kterými může doplnit a regenerovat své síly, nebo je použít pro více než čtyřicet útočných i obranných kouzel. Milovníci fantasy si určitě přijdou na své.

Navzdory tomu, co se o ní psalo v některých časopisech (někde dostala dokonce jen 35%), mě hra příjemně překvapila. Není to jen klasická 3D procházečka, díky mnoha různým faktorům (grafika, fantasy prvky) si zaslouží dobrou známku. Určitě i vy u ní pár týdnů vydržíte. Nebo se snad nechcete stát Treeacem, totiž hrdinou?

✖ Joe



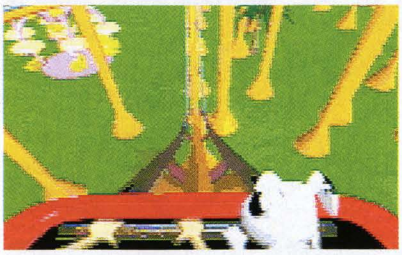


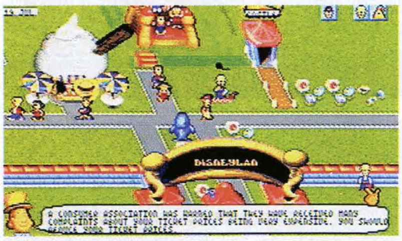
Theme Park

■ **AMIGA 1200,** AMIGA, CD32, PC, MAC, 3DO

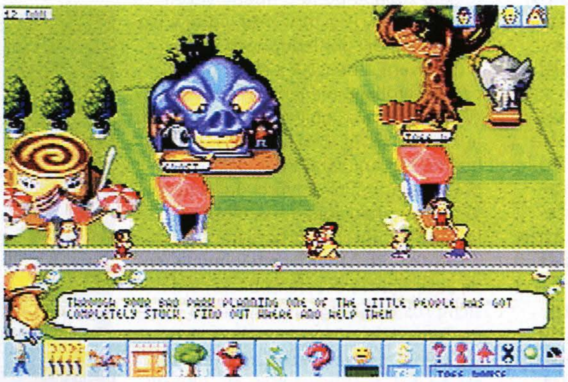
Josef Komárek se raduje: Hurá, pouť! Na Amigu přijela pouť!

Kdo má Excalibur č. 34, ví o co jde. Kdo ho nemá, za chvíli to bude vědět taky. V roce 1994 vydala firma Bullfrog svou další strategii Theme Park. Nechala se inspirovat více či méně úspěšnými produkty společnosti Maxis (Sim City apod.), takže se v podobném duchu nese i tato hra. A nutno říci, že se nový tah vyplatil. Vždyť kdo by si nechtěl postavit a řídit svůj vlastní lunapark? Není to vždy tak jednoduché, jak se na první pohled zdá. Hra vás sice v první fázi sama navádí k budování užitečných atrakcí a obchůdků a vypadá to, že váš park je ten nejdokonalejší ze všech. Po nějaké době se začne objevovat stále více konkurenčních (samozřejmě počítačových) podniků a tak se hodně zapotíte. Ale máte-li pevnou vůli a vydržíte, bude vaše pouť pořád lepší a lepší, až bude nejlepší na celém světě!





A CONSUMER ASSOCIATION HAS WARNED THAT THEY HAVE RECEIVED MANY COMPLAINTS ABOUT YOUR TICKET PRICES BEING VERY EXPENSIVE. YOU SHOULD REDUCE YOUR TICKET PRICES.



THROUGH YOUR BAD PARK PLANNING ONE OF THE LITTLE PEOPLE HAS GOT COMPLETELY STUCK. FIND OUT WHERE AND HELP THEM

85 *Theme Park*
Strategie
Grafika ***90*** *Hudba* ***80*** *Zvuk* ***82***
Distributor: *Bullfrog 1994*
Prodejce: *JRC* ***Prodejní cena:*** *1 400 Kč*
Minimum: *Amiga 1200, 2 MB RAM*
Doporučeno: *Amiga 1200, 3 MB RAM, HDD (volno 3.5 MB)*
Testováno na: *Amiga 1200, 2xFDD*

Jak vypadá tenhle herní drahokam na Amize? Hezky! Ale vám to asi nestačí, že? Dvanáctistovková verze začíná, stejně jako na PC a dalších počítačích, perfektně renderovaným intrem. Grafika je ve standardní VGA, tj. v rozlišení 320x200 bodů v 256 barvách. Doprovodné zvuky jsou velmi kvalitní, zvláště příjemně mne překvapil perfektně namluvený principál. Celý produkt se kupodivu vešel na pouhé čtyři diskety.

Hra samotná je stejná jako na PC, animace skvělá, pouťové hluky rovněž - až mě z toho kraválu rozbolela hlava. Malí lidičkové pobíhají po areálu, baví se, papají a dělají okolo cestiček sajrajt. Jedinou slabinou je poněkud značně trhavý pohyb myšího ukazovátka, což se negativně odráží na přesnosti ovládání.

Jinak nelze amiga-verzi Theme Parku vytknout žádné velké chyby a musím konstatovat, že z počítačů PC přebrala veškeré klady a hlavně skvělou hratelnost.

✖ **Joe**

Pro hudbu a instalaci na harddisk nutno mít alespoň 3 MB RAM.

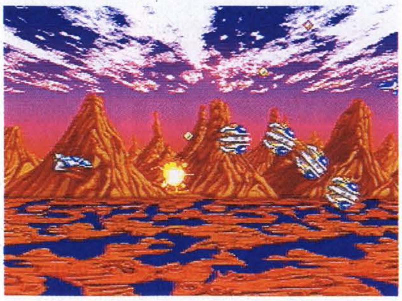
T-Racer

■ **AMIGA**

Mám rád hry. Mám rád hry akční, střílečky, sport i adventury, ale musí to být dobře zpracované. Je však takový i T-Racer? Zeptali jsme se Josefa Komárka.

T-Racer nemá příběh, ale zkusím nějaký vymyslet. Tak třeba jeden starý ostřílený kosmický vlček uzavřel sázku, že na truc Imperátorovi zničí veškeré jeho letecko-kosmické síly. Ten Wolf budete samozřejmě vy, milí čtenáři. Váš úděl se také dá odvodit z názvu: „T" může být typ rakety, Racer = závodník. Nuže stiskněme bratři střelbu na joysticku a pusťme se do toho.

Hned na počátku tu máme sympatickou volbu počtu životů - 3, 5 nebo 7. Doporučuji všech sedm. Jen co se ocitneme v kokpitu, zjistíme, že se náš mezihvězdný stroj nachází v jakési zemi několika tisíců jezer. Tady je první nepřítel. Střílíme, rozprskává se po obloze. Za ním jsou další rakety, obří mouchy, létající barely, kulovitá seskupení, stíhačky, granáty, naváděné střely, bomby, kulky, áááá. . . a jeden život je v tahu. Sláva, konečně jsme se probojovali ke strážci úrovně. Fuj, ten je ale ošklivý, nějaká placka nebo co. Střílí seč může, ale taktika pro jeho poražení je ďábelsky jednoduchá a po chvíli podléhá.



Tak co, líbí se vám tahle hra? Nevadí, mně taky ne.

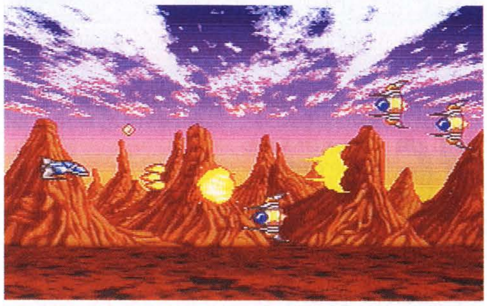
Protivníci se stále opakují, pozadí se mění jednou za uherský rok. Občas se při náletu cizácké letky není ani kam schovat, protože na obrazovce je tolik protivníků chrlících svá explosiva, že je jimi herní plocha doslova zaplavena. Naštěstí se nerozptýlíte po vesmíru hned po prvním zásahu. Dole na monitoru můžeme pozorovat životní energii, která však po každém střetu ubývá.

Dostáváme se pravděpodobně k nejlepší součásti hry, a tou jsou bonusové úrovně. Přiblížím vám alespoň tu první. Představte si herní konzoli Game Gear, trošku si ji upravte a máte z toho Game Dream. Na tomto stroji si zahrajeme něco jako stařičké Star Wars na „osmistovce". Letíme zvláštním tunelem a do cesty se nám staví různé překážkové stěny. Ty musíme obletět a dostat se až na konec cesty. A ještě ke všemu na to máte vymezený časový úsek. Taková primitivní hra, ale mě se líbí mnohem víc než „normální" T-Racer.

38 *T-Racer*
Arcade
Grafika ***64*** *Hudba* ***68*** *Zvuk* ***55***
Výrobce: *Virtual Dreams, 1994*
Doporučená cena: *499 Kč*
Minimum: *Amiga, 1 MB RAM*
Doporučeno: *Amiga, 1 MB RAM, 2xFDD*
Testováno na: *Amiga 1200, 2xFDD*

Ale abych pořád jenom nepomlouval, musím se zmínit o jedné skvělé věci. Ztratíte-li všechny životy, umístili autoři na závěr větu: Pro další hru stiskni FIRE. Současně běží odpočítávání. Mnozí z vás se určitě zaradovali a jali se mačkat své joysticky, ale co se to děje? Místo pokračování začínáte znovu od začátku! Jaký slizký podraz! Snad jediným (!) kladem je možnost uložení stavu highscore na disketu, ale skupina Virtual Dreams, jejichž projekt se vůbec neslučuje s jejich názvem, si tím u mne moc nepomohla. Snad to v budoucnu bude lepší.

Je hrozné, že se ještě v polovině devadesátých let, na počátku virtuální éry, stále ještě produkují tak stupidní a nezáživné hry. Řečeno slovy neuznaného českého génia Járy Cimrmana: „Když to srovnám s tím výletem na Kokořín...", nebo aspoň s Raptorem na PC, kteréhožto by Amiga 1200 s harddiskem taky zvládla, je mi velice smutno. A je to o to horší, že tato hra byla stvořena pro obyčejné Amigy s aspoň 1 mega paměti. Vlastně si za to může Commodore sám, když nechal těmto poněkud starším strojům tak dlouhou dobu trvání. Snad se to v blízké budoucnosti zlepší, snad. . .



✖ **Joe**

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB PCI (VL BUS), FD 3.5", HD 420 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, český návod

486 SX - 40 MHz / VL BUS	24.800,-
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS	25.950,-
486 DX4 - 100 MHz / PCI 256 cache	31.750,-
PENTIUM - 66 MHz / PCI 8 MB RAM	40.500,-
PENTIUM - 90 MHz / PCI 8 MB RAM	45.300,-

GWC
Golden World Club

Pro členy GWC u firmy ProCA 5% sleva.

MicroScan
MPR II Low Radiation
CREATIVE

DVA ROKY ZÁRUKA
1995
DVA ROKY ZÁRUKA

15" monitor	+ 3.990,-
HD 540 MB	+ 980,-
HD 850 MB	+ 2.320,-
HD 1,2 GB	+ 6.590,-
CD-ROM UMAX double speed	+ 3.200,-
CD-ROM Mitsumi quattro speed	+ 5.500,-
zvuková karta 16-bit	+ 1.990,-
MS-DOS 6.22 + Windows 3.1	+ 1.990,-

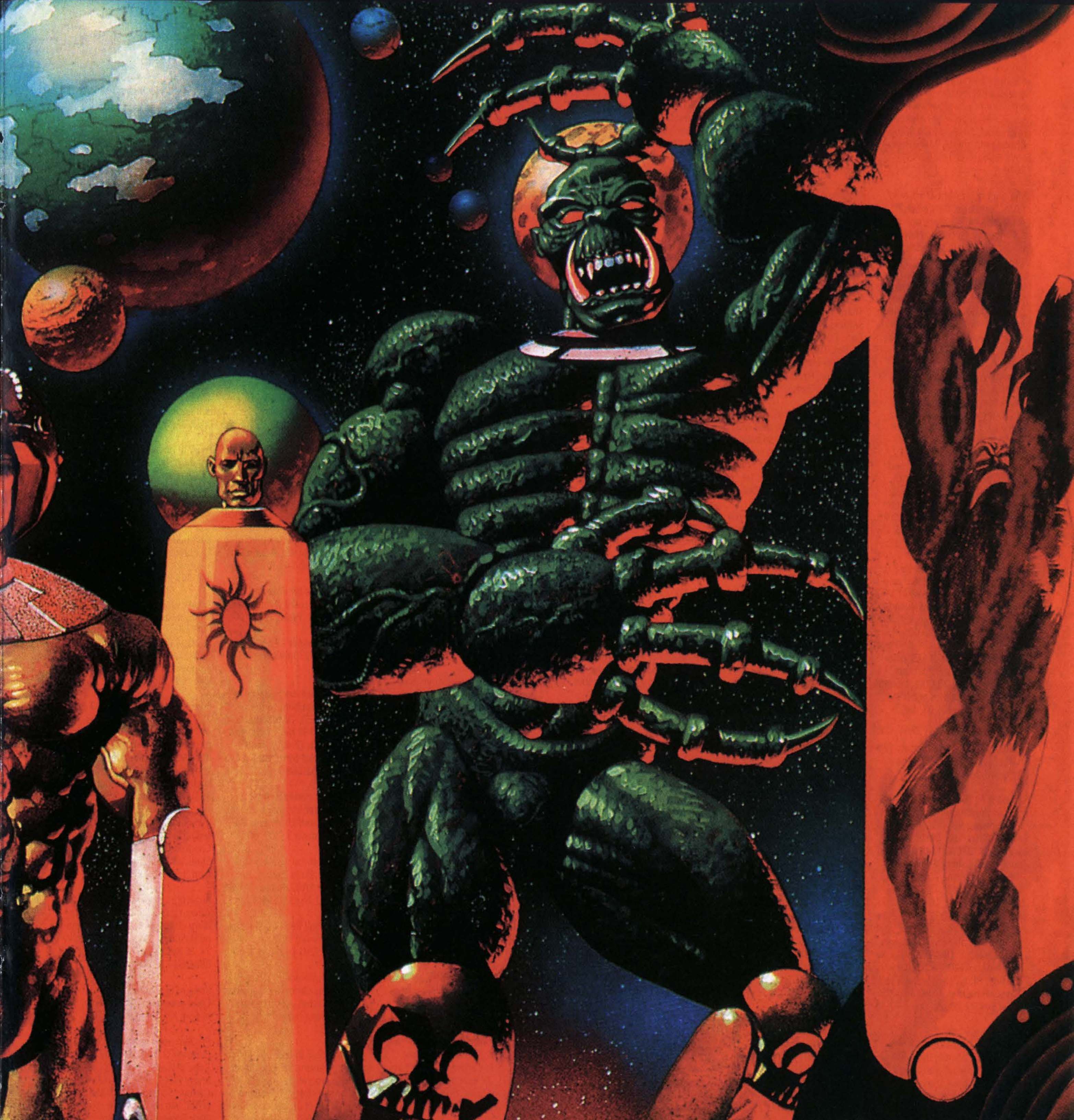
**JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.
NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.**

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
PRAHA: ProCA - shop, Skořepka 1057 / 6, Tel/Fax: 02/24 21 95 81
BRNO: PROŠEK elektrosystémy, Ponávka 2, Tel: 05/57 19 96, Fax: 05/45 21 23 02 **BRNO:** TAICO s.r.o, Hybešova 42, Tel: 05/43 32 12 68, Fax: 05/43 21 12 34
BŘECLAV: ProCA s.r.o., Husova 3, Tel / Fax : 0627/24 110 **DĚČÍN:** DeCe Computers s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13, 266 41
HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680 **KARLOVY VARY:** KANCELÁŘSKÉ SYSTÉMY a.s., Sokolovská 77, Tel: 017/49 611, Fax: 017/49 613
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNELL s.r.o., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
LOUNY: ProCA s.r.o., Mírové Náměstí 129, Tel / Fax : 0395/39 08 **MLADÁ BOLESLAV:** ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87
OSTRAVA: Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124 **OSTRAVA:** ProCA s.r.o., Valchařská 15, Tel: 069/23 27 25, Fax: 069/611 51 21
PÍSEK: KS-EFEKT, Národní Svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037 **PŘEROV:** Till Consult, Kratochvílova 41, Tel: 0641/202 776, 663 07
TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax : 0417/455 65, Tel: 0417/293 93 **TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89
ZLÍN: Till Consult, Tř. Tomáše Bati 299, Tel: 067/601 229, Fax: 067/617 54

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

excalibur



Inferno. Illustration by Sean Phillips.

ŘÁDKOVÁ INZERCE

Bezplatná inzerce! Váš soukromý nekomerční inzerát napište čitelně nejlépe na čtverečkovaný papír a zašlete na adresu: **PCP - Excalibur, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.** Délka nejvýše 10 řádek. Inzerát, podaný za účelem podnikání, patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a na jeho případné vyřazení z této bezplatné rubriky.

AMIGA

Prodám A1200 + HD Seagate 545 MB, nahráno velké množství programů a her, systém 3. 1, SVGA emulátor PC, 2x disketová jednotka, SCART nebo VGA redukce, sérový kabel, 50 disket (24 800). Dohoda možná. M. Malý, Peštukova 8, Praha 6, tel.: 02/351 7618.

Sháním hry na AMIGU s 1 MB RAM: Test Drive, Battletech, Aquavantura, Mechwarrior a Dungeony všechny co kdy byly udělány. Jiří Wolf, Soběchleby 168, 753 54.

Vyměním, nebo levně koupím hry Mortal Kombat 1 - 2, Reutrion, Street Fighter 2, UFO, Body Blows, Prince of Persia. Platí stále. Jiří Mitáček, Pod hotelem M6/2430, Praha 10.

Prodám VBS pro Amigu (590), přepínač pro myš + joy. (250) a D/A převodník Covox pro PC (490). Tel.: 02/3111 38 32 (záznamník).

Prodám Amigu 500, 1 MB, TV modulátor, joystick, myš + podložka, rozvodka myš - joystick, diskbox a 120 disket, propojku k připojení druhé Amigy. Vše téměř nové (9 400), nejlépe v celku. Jindra L. , Pod Prokopem 166, Litomyšl, 570 01.

Ihned koupím VBS 2.0 nebo 3.0 pro A1200, aby umožňoval zálohu harddisku - jen software! Možnost výměny za širokou škálu her a programů. Petr Mareček, Stiborova 17, Olomouc, 779 00.

Prodám Amigu 500/1 MB, color monitor 1084S, dokumentace, kabely a 70 disket (12 000). Dohoda možná. Jiří Jirsa, Plešivec II/382, Český Krumlov, 381 01, tel.: 0337/5661.

Prodám A600, myš, ovladač, 120 nahraných disket (800). Jana Rojdlová, tel.: 0335/210 89.

Prodám A1200, 2 MB RAM, myš s podložkou, šňůry, joystick, box na 40 disket dle vlast. výběru, zhruba 600 titulů. Deset měsíců staré, 100% stav (14 000). Po dohodě možná sleva. Semrád Jiří, Heřmanův Městec 701, 538 03, tel.: 0455/95 043.

Prodám Amigu CD32 + SX1 Paravision + mech. 3,5", joypad, myš, klávesnice, kabeláž k TV, diskety, CD a Excalibur 18-43. Funguje to stejně jako A1200 + CD ROM (20 000) Při rychlém jednání velká sleva. Mohu přidat i HD 120 MB. Tel.: 0508/22 766 do práce - 7-15 hod.

Prodám 17" monitor RGB pro Amigu s označením BWG 1.0 (7 000) + zdarma překvapení. 100% stav, 1 rok starý. Jaroslav Pyšný, Vysočany 22, Nový Bydžov, 504 0, tel.: 0448/22 438.

Koupím hry na A1200, hlavně novinky s instalací, ale i starší. Sháním Stunt Island, Wolfenstein, možná i vyměním. J. Stanko, B. Martinů 1700, Teplice, 415 02.

Prodám A1200, myš s podložkou, joy. , manuály, orig. software (1 400), HDD Seagate 430 MB, kabel, plný super her a programů (7 000), video back- UP system (600), 250 disket výb. her (3 500). Vše výborný stav (23 000). Možno i s novou tiskárnou, HP Deskjet 520 nová náplň (31 000). Petr Mareček, Stiborova 17, Olomouc, 779 00.

Prodám A600, 1 MB RAM, vestavěný TV modulátor, joystick (8 000), při rychlém jednání orig. hru zdarma, perfektní stav. I na dobírku. Martin Kerda, Sukova 2591, Teplice, 415 01.

Prodám A1200 + HD, myš, joystick, 60 disket her a užitkových programů (18 000). Tel.: 02/472 9448.

Koupím A1200 za rozumnou cenu-spěchá. Daniel Miler, Praha 4, tel.: 792 01 73.

Sháním hry na A600. Nabízím: Settlers, Frontier, Reunion, Theme Park, Fields of Glory aj. Sháním: 40 Box, Death of Glory, Humans atd. Dále sháním Excalibury 1-10. Platí stále. Pavel Serajlo, Spádný Kopec 2, Mikulov, 692 01.

Prodám A1200, myš, joypad, 50 disket her (12 000), dále HDD Seagate 210 MB, plný software (3 500). Vše ve 100% stav, zajistím stálý zdroj novinek. Potřebuji nutně peníze na školné. Tel.: 651 19 87 nebo 561 13 87. Dohoda.

Prodám A600, myš, zdroj joystick, kryt klávesnice, orig. hry a programy + literatura - návody, kódy aj. (7 000). Petr Olejník, Družstevní 595, Vrbno pod Pradědem, 793 26.

Prodám A1200 + HD + 60 disket hry, originál kabel SCART, myš, 2 joysticky, 100% stav (14 500). Tel.: 0658/92 262.

PC

Predám 150 ks. disket 5, 25" z nahranými roôznymi programami + diskbox (3 500), CD-ROM mechanika (3 300), rôzné hry na CD-ROM, najnovšie shareware programy a demoversie profesionálnych programov. Zdeno Blaha, Rybárska 38, Sliač, 96 231, tel.: 0855/343 128.

Prodám U5-PC 486 SX 40 (upgrade možný do DX4), 4 MB RAM, 120 HDD Samsung Fast ATA 10 ms, 3,5" floppy, klávesnice US-CS, myš PRO. Výkon sestavy (29 000 Dhrystones, 110 Sysinfo index NU 8. 0, plně srovnatelný s DX2-50. S color 14" monitorem LR MPR II (24 900). Záruka 12 měsíců. Robert Pokorný, tel.: 02/734 386.

Vyměním hru One must Fal: 2097 pro CD-ROM za jinou na CD. Ondřej Brož, U Tržiště 319, Jičín, tel.: 0433/25 180.

Prodám úplně nové PC 486 DX2/66 MHz, 4 MB RAM, HDD 540 MB, FDD 3. 5", SVGA color monitor Energy, SVGA grafická karta, porty: 1P, 1S, 1G klávesnice, minitower, CD procesor (33 000). Tomáš Říha, Družstevní 1417, Hlinsko, 539 01, tel.: 21 566.

Prodám hry na PC CD-ROM. Rebel Assault (700), Conspirace (750), 1 CD od Microprose s 6 hrami (350) a 1 CD plné zvuků (všech formátů) a zvukových programů - cca 600 MB (200). Možná i výměna za MadDog II - The Lost Gold. Tel.: 02/764 670.

Nový 486/66, 4 MB, HD 420 MB, SVGA color mon. LR, klávesnice, myš (29 900) vč. DPH, možný odpis, záruka 1 rok, doprava v ceně. TMT, P. O. Box 4, Brno, 624 00, tel.: 05/412 236 82.

Prodám 486 DX2/66, 4 MB RAM, VL-BUS, HDD 345 MB, FDD 3. 5", SVGA 1MB, neprokládaný 14" monitor LR-MPR-II, 16bitový Soundblaster stereo, klávesnice, myš (34 000). Tel.: 0316/6211 - večer.

Prodám orig. hry na PC, velmi levně a dobře zaplatím za kopii zničené diskety č. 3 hry Police Quest IV. 02/6191 0462 a 402 1289.

Prodám hry na PC včetně mnoha novinek. Seznam zašlu zdarma. Jan Jašek, Nezvalova 497, Nové Město na Moravě, 592 31.

Prodám CD-ROM OS/2 Wrap, manuál, 469 MB dat a programů, kancelářské a komunikační aplikace, grafika, PCX, PCD, AVI, zvuky WAV, MID atd. (199) i poštou. Dále novou 3 tl. myš, český manuál (149) a originální CD-ROM hry - sleva 20-50%. Tel.: 069/214 506.

Pro PC oranžový monitor Hercules 12" NTSC 60 Hz, dovezený z USA (1 000), úplně nová FD 3. 5" 1, 44 MB (1 000), MB XT baby plně funkční + 8 bit řadič FD, HD dále pak MB 286 / 12 MHz, 512 KB (500). Zdarma přidám MB XT na ND a částečně funkční IDE řadič FD, HD, porty. David Kudas, Zahradní 768, Kosmonosy, 293 06, tel.: 0326/285 70.

Prodám hru na PC-???: Star Trail (1 500) v dobrém stavu - před prodejem k nahlédnutí. Jan Šroubek, Korunní 74, Praha 10, tel.: 259 0?0.

Prodám hry PC CD-ROM: Ishar III (700), Wing Commander III (900), X-Com Tftd (900), TFX (900). Tel.: 047/444 55 do 20 hod.

Prodám levně orig. hry na PC. Seznam obratem zašlu. David Kňourek, Drahov 11, p. Veselí n. L. , 391 82, tel.: 0363/86 366.

Nabízím výměnu CD 32 titul Guardina - dobře propracovaná vektorová střílečka 3D (simulátor letadla), Dark Seed - adventura od skvělého H. R. Gigera a sháním 7 Gates of Jumbala, Labyrinth of Time. Pavel Roškota, Blahoutova 628, Pardubice, 530 12.

Prodám dva CD-ROM disky. Obsahují různé hry. Seznam zašlu. Cca 600 MB na jednom. R. Jekerle, Rybníky 1769, Vsetín, 755 01.

Prodám Motherboard 486 OPTi 495 SLC VL-Bus (rozšiřitelný na DX 2) s procesorem Intel 486DX/33 (4 500). Jan Folk, Nad Přehradou 9, Plzeň, tel.:019/53 76 68.

C-64

To nejlepší pro C-64 - přes 1400 z let 1984-94 pro kazetu i disk. Seznam a bližší informace za 4 Kč známku.

Pro C-64 koupím disketovou jednotku, přídavnou paměť, RAM nebo hard disk. Boris Texl, Dukelská 147, Znojmo, 671 81.

Prodám C-64/II s datasette, joystick, turbo Cartridge, reset tlačítko, 5 kazet a literatura zdarma, (2 000) Tomáš Huček, Husova 837, Městec Králové, 289 03.

Ihned koupím C-64, R. V. 82-86 (zvuk). Tel.: 067/99236 - večer.

Prodám C-64 + příslušenství, velké množství her, stará i nová čísla Excaliburu 100% stav. Cena dohodou. Marek Hampel, Větřní 274, 382 11.

Sháním hry na C-64 pouze na kazetě: Lemmings, Mechanicus, Another World aj. L. Jeřábek, Tichá 870, Sušice II, 342 02.

Koupím hru Airline na kazetě. Zaplatím 20 za hru a 30 za kazetu. Petr Chrvala, Větrná 601, Klášterec nad Ohří, 431 51.

Prodám C-64 + tape, joy, spoustu her a návodů - (asi 3 000). R. Pilnáček, Hřbitovní 370, Kolín 5, 280 02.

Nabízím C-64 ve výborném stavu s originálním magnetofonem, joystickem a manuály (i v češtině), výhodný pro hraní, programování, výuku + přes 250 her a programů. Příznivá cena, předvedu. R. Nepšinský, Zikova 17, Olomouc, 779 00.

Nabízím hry na C-64. Pouze ne diskety. Jedná se např. o Lemmings, Shadow of the Evil, Flumins World. ARC Golf, Budokan a další. Filip Sladký, PMV 485, Holýšov 345 62, tel.: 88/91 475.

Prodám C-64, disk drive, kazetový nahrávač, joystick, dokumentace, kabely, 700 her na kazetách, disk. možnost připojení na monitor (4 000). Dohoda možná. Jiří Jirsa, Plešivec II/382, Český Krumlov, 381 01, tel.: 0337/5661.

Nabízím diskety s čes. texty ke hrám: UFO: Enemy Unknown, X-CON: Terror From the Deep, Simon the Sorcerers (55) + poštovné a balné. Petr Ticháček, Zlín, tel.: 067/91 82 50.

Prodám C-64 ve výborném stavu, disketová jednotka, magnetofon, hry na 80 disketách i kazetách, zelený monitor, joystick, zásuvný modul, literatura (4 500). Tel.: 651 26 93, od 17-23 hod.

Prodám C-64 II, disk drive, bar. monitor S1802, 9 jehl. tiskárnu, joy., hry a programy. Spěchá! A. Nový, Slunečná 2B, Plzeň, 312 08.

Vyměním hry na C-64 na disketách. Martin Krajíček, Spytihněv 523, Zlín, 763 64.

Prodám disketovou jednotku pro C-64. Cena dohodou. Tel.: 02/53 11 61.

Koupím návod a mapu na hru Shadow of the Evil na C-64. Jsem v koncích. Milan Štancl, Chyše, 241 364 53.

ATARI

Prodám Atari 130 XE, magnetofon 2x joystick, 12 kazet - hry i uživatelské programy, trafo a literaturu (3 000). Přidám tiskárnu RT 100. Oprava nutná. Petr Masopust, Šafaříkova 24, Chomutov, 430 03.

Prodám Atari 800 XE, rozšířená RAM na 320 KB, magnetofon, 3x joystick, Cartridge, super turbo a TTDOS, 2x kazeta s hrami a kazeta s programy, česká literatura - jako nové. Tel.: 02/724 72 32.

Prodám Atari 65 XE, 2 joysticky, cartridge, hry, tisk. BT 100 s příslušenstvím (3 800), 100% stav. R. Liška, Přemyslovců 17, Ostrava 9, 709 00.

Prodám hry na Atari 800. Seznam zašlu za známku. Dan Pavlík, Boršice u Buclova 585. Platí stále!

Prodám Atari STM 1 MB RAM, myš, mnoho disket software, literaturu, při rychlém jednání přidám zdarma modem - 100% stav (5 500). M. Závodník, Tršice 310, 783 57.

Prodám Atari Jaguár + 5 her. 100% stav. (15 000). Ladislav Horský, Čs. armády, 209/19, Trutnov, 541 01.

Nabízím výběr z těch nejlepších her na Atari XE/XL za bezkonkurenční ceny. Seznam zdarma. Mirek Valtr, 22. dubna 2, Mikulov, 692 01, tel.: 0625/2791.

Koupím hry na Atari XE Street Fighter II a jiné. Seznam nutný. Miloš Novotný, Příbram III-156, tel.: 26577.

Sháním hry a programy pro Atari XE/XL. Jen na disketách. Platí stále! Pavel Koloděj ml. , Jabloňová 884, Valtice, 691 42.

RŮZNÉ

Hledáme grafiky a programátory pro vývoj her. Zajistíme vydání (také CD verze) a distribuci doma i v zahraničí. Žádáme profesionalitu. BBS s. r. o. , BOX 50, 405 02 Děčín II, Tel/Fax: 0412/28311, l. 41.

Prodám 8 bitové hry na Pegasus: Robocop 4 a double Dragon 3 (jedna 400). Robert Božikov, Čelakovského 642, Hr. Králové 2.

Pro CD 32 prodám senzační 3D (styl Doom). Hru Deth Mask (950). Haluza Miroslav, Čechova 1583, Náchod, 547 01.

Hledám programátory, grafiky, hudebníky a počítačové nadšence pro tvorbu her na PC z celé republiky. Kontaktujte se zprvu písemně. Martin Malík, Antala Staška 1734/56, Praha 4 - Krč.

Sháním hesla ke hře Flapy na Sharp MZ 800. Lukáš Dvořák, Milady Horákové 72, Praha 7, 170 00.

Prodám HD Conner 170 MB (3 000). Tel.: 0338/843 20 po 16. hod.

Prodám 8 bitové hry Pegasus MT-777 DX, kompatibilní se třemi konzolemi (NES), TV modulátor, 1x cartridge (168 her), 2x joypad, optická pistole, (2 400). Jan Košatka, Klánovice 591, Praha 14, 194 00, tel.: 02/868 736.

Sháním nebo vyměním hry pro Macintosh. Nabízím např. Prince of Persia aj. Jindřich Prokop, Závodní 98, Ostrava 3, 703 00.

Prodám disketovou verzi hry Quarantine (400), Duna 2 (200). Jsou „zabaleny" v RARU. Michal Seibert, Pozděchov 27, Vsetín, 756 13.

Prodám konzoli Sega Master System II ve slušném stavu + 3 hry (3 800). Tel.: 7914 183 po 8. hod.

Na CD 32 vyměním hry The Labyrinth of Time, Simon the Sorcerer za hry Battleches a Theme Park. Možná výměna jen jedné hry. Tel.: 02/561 56 31.

Prodám počítač Didaktik M, datarecorder Universum, 15 kazet nejlepších her a programů a joystick. Vše ve výborném stavu. Vhodné pro začátečníka - (2 000). Michal Ambrož, Bílá Třemešná 365, 544 72.

Grafik a programátor hledají scénáristu nebo hudebníka s fantazií pro společnou práci. Tvorba her. Jan Halfar, Denisovo nám. 8, Opava, 746 01, tel.: 0653/215 576. E-MAIL Lhotskym @ InfnW. Upol. CZ.

Utilitu SXCMOS notebooku Escom Blackate 386SX III pro zvětšení RAM a nový nebo zachovalý akumulátor k téže značce. Petr Vlček, Na Výsluní 484, Hrotovice, 675 55, tel.: 0618/99 212, zam. 0509/9231-2, kl. 3324.

Prodám mikropočítač Didaktik M, rok výroby 1991 v perfektnom stave. 1/2 z pôvodnej ceny. K počítači pridám kazety s hrami a užitkovým softwarom, literatúru a joystick. Martin Holák, Ústeckoorlická 17, Poprad, 058 01, tel.: 092/328 33.

Prodám nejlepší fotbal na os. poč. FIFA International Soccer (120) + poštovné. Jiří Kopčan, Španielova 971, Ostrava-Poruba, 708 00.

Vyměním hry na PC. Seznam zašlu zdarma. Jiří Šataník, ul. Hlavní, Albrechtice, 735 43.

Rád bych kontaktoval 15-16 letého jedince se zaměřením na programování v Turbo-Basicu na PC, za účelem vzájemné výměny poznatků, případně spolupráce při tvorbě softwaru. R. Nepšinský, Zikova 17, Olomouc, 779 00.

Prodám hry na Game Boy: Gauntlet 2, Elevator Action, Wresling 2, Garfield, Double Dragon 3. (500). Radek Čermák, Harachov 396, tel.: 0432/529 371.

Kopím zvukovou kartu S. B. 16 ve stereo (do 2 800), nebo Turtle Beach Monte Carlo (do 3 400). Radek Čermák, Harachov 396, tel.: 0432/529 371.

Prodám nové nepoužívané orig. hry na A500, A600. Dogfight (400), Ishar 3 (700) nerozbalená, Ishar 3 (700) vyžaduje 1 MB chip RAM. I na dobírku. Martin Kerda, Sukova 2591, Teplice, 415 01.

Koupím návod a mapu na hru Shadow of the Evil na C-64. Jsem v koncích. Milan Štancl, Chyše, 241 364 53.

Amiga CD32 hry: Shadow Fighter (890), Banshee (700), Rise of Robots (900), Sens. Soccer (690), Roadkill (890), Lotus Trilogy (590), Lamborghini (750). Zašlu na dobírku. Petr Tindel, Třebestovice 103, Sadská, 289 12.

Prodám desktop PC 486/33 (až 486 DX 2/80), 256 KB Cache, 4 MB RAM, HDD 340 MB, graf. karta stealth s 3-864, 14" color monitor MPR II, Soundblaster 16 V. E. a reproduktory 25 W, mnoho kvalitních programů a her - (37 800). Němec, tel.:02/351 9336.

Vyměním a nebo prodám hry na Jaguára: Iron Soldier, Hover Strike, Checkered Flag. Lukáš Cenkař, Stadická 1723, Roudnice n. Labem, tel.: 0411/500 539.

Kúpim program na A1200 Greate Advent. Game 3. 1 od Voch. Trading - Originál, tj. program a manuál. Súrne! Peter Kubek, Lúčičky 14, B. Bystrica, 974 01, tel.: 088/364 72.

Koupím Excalibury 1-10 a Score 2. Cena dohodou. Pavel Kožula, Polní 654, Klášterec n. Ohří, 431 51.

Prodám nebo vyměním orig. hry: Bioforge (1 500), Myst (7 000), Rebel Assault - vybrané nejlepší levely (500), SimCity 2000 (500), Carmen Sendigo (400), Megarce (700). Vše na CD. Mám zájem o: Dark Forces, Lost Eden, Full Throttle. Václav Kyba, Nerudova 30, Přerov, 750 02, tel.: 0641/51 486 (záznamník).

Sháním nebo vyměním hry pro Macintosh. Nabízím např. Prince of Persia aj. Jindřich Prokop, Závodní 98, Ostrava 3, 703 00.

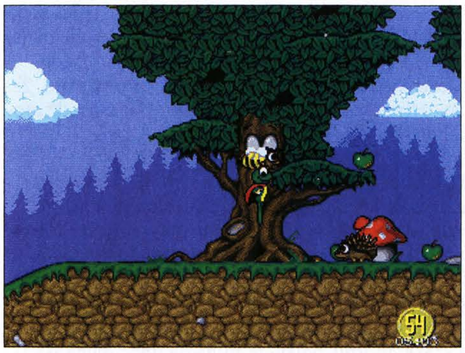
Prodám hru G-Log, 16bitovou na Mega Drive II. (1 000 - 1 300). Jiří Uzel, Manětínská 63, Plzeň, 323 00.

Superfrog

PC, AMIGA

Herci Christopher Reeve, Karel Florian či Dean Caine, kteří ztvárnili postavu Supermana, mají vážného konkurenta. Superman je známý již od třicátých let, kdy se poprvé objevil na stránkách amerických comicsů. V této hře ale nefiguruje nikdo jiný, než naše oblíbená, nenahraditelná, okouzlující a hlavně cílevědomá Superžába.

V Kouzelném království žil byl princ. Jednoho dne však přišla zlá čarodějnice, která jej zaklela do žáby a provedla cosi zlého s jeho milovanou. Od toho dne žil monotónním stylem na břehu potoka s jedinou myšlenkou: Jak jen milou vysvobodit? (Odpovědi zasílejte na adresu: Superžába, Kámen č. 145, Potok u Dubu). Jednou jeho zrak upoutala podivná zelená skvrna, plovoucí na hladině potoka (nejspíše radioaktivní odpad). S ideou, že se nic horšího již nemůže stát, ji nabral a vypil. Po několika ranách, ohňostroji a výbuchu tam stál, ale vypadal jinak. Stal se Superžábou.



Hra Superfrog je známa především z Amigy, kde si našla mnoho fanoušků. Firma Team 17 proto dostala nápad, podobně jako Disney Software s příběhem Lion King, a předělala ji i na PC. Jak to dopadlo?

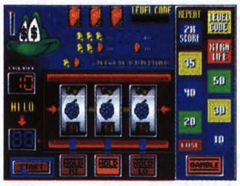
Akce

Hned ze začátku vás trochu zklame absence dema. Po úvodním výběru „start" nebo „options" jste přímo vrženi do děje a vzhledem k tomu, že cíl je jasný, vydáte se přímo k čarodějnici.

Hrdina, oblečen v slušivou červenou pláštěnku (neviděl jsem to již někde?) se s úsměvem ve tváři vydává bojovat proti včelám, ptákům, smrtícím bodcům, inflaci a vůbec. Superžába umí skvěle běhat, mlátit a především skákat, ne-li létat. Sbírá bonusy, jablka, láhve Cola-Cao, proráží zdi, zabíjí nepřátele a hlavně se snaží o vysvobození své děvy.

80 *Superfrog*
Arcade
*Grafika **81** Hudba **79** Zvuk **77***
***Výrobce**: Team 17, 1995 **Cena:** 29,99 £*
***Minimum:** 386 SX/20, 2 MB RAM, 7 MB HDD.*
***Doporučeno:** 486 SX/33, 4 MB RAM, SB, joypad.*
***Testováno na:** 486 DX2/66, 16 MB RAM, SB.*

Po grafické stránce prakticky není co vytknout. Výborně animovaní nepřátelé i samotná postava vás chytnou hned ze začátku. Poskakující modré platformy, šnek s vystřelující ulitou a mnoho dalších hru znepříjemňují až dost. Krajina i s pozadím, čili backgroundem, plynně scrolluje a navozuje tak dojem skutečného pohybu. Stromy, které mají zabudované oči, vás ostře sledují a včelky se tváří jako africký divoch, jemuž byl předveden jednoduchý kouzelnický trik (připitoměle).



Samozřejmě, zvuk a muzika se nacházejí na stejné úrovni s grafikou. Celou hru doprovází výborná hudba, která se s každou úrovní mění. Hrdina toho sice mnoho nenamluví, ale vzdychá, kníká (?) a vůbec všelijak skřípe.

Obtížnost je nastavitelná. Nový nápad se objevuje v podobě hracího automatu, kde můžete riskovat a vsadit si. Výhra se vám možná vrátí jako znásobené skóre nebo životy. Originalita se poněkud distancuje, ale co byste u arkád čekali?

U hry mi trochu schází setup nebo něco podobného, neboť nikde nelze nastavit zvukovou kartu, detaily, přečíst si „read me" a vůbec se nějak o hře informovat (vlastně máte pravdu - mám manuál).

Ovládání si zvolte jaké chcete. Je libo klávesnici, nebo raději joystick? Osobně bych vám radil joypad, s tím se hraje opravdu skvěle.

A mimochodem, vstupní kódy do hry jsou velmi, ale opravdu velmi početné (přesně 5 950 - slovy pěttisícdevětsetpadesát různých trojmístných čísel).

Tak, teď toho nechám, obléknu červenou pláštěnku a hurá ven.

✘ **Roger T.**

Metaltech: Earthsiege

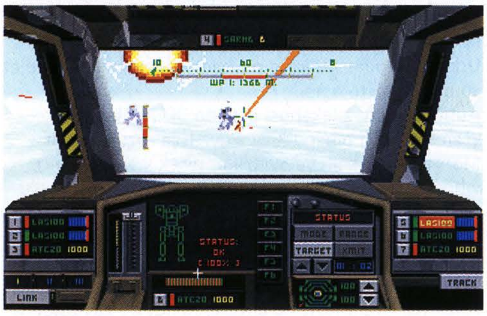
PC

Budoucnost, jak si povšiml i Karel Florian, vůbec nevypadá dobře. Prezentují to sci-fi filmy, některé knihy a vůbec, hovoří se o tom, že budeme šťastní, pokud se ve zdraví dožijeme šedesátky. Avšak takovou budoucnost, jak ji představuje Sierra On Line a Dynamix, si nedokázal připustit ani ve svých nejdivočejších snech.

Díváme se po širé, holé, místy hořící, a hlavně obrovskými cyborgy zaplněné krajině. Támhle na obzoru se mlátí dva gigantické obrysy robotů, napravo vidíte chrám sv. Cyborga a konečně - vítejte v budoucnosti. Stroje HERC, tak se jmenují mašiny, ve kterých se budete snažit zachránit lidstvo a pobít ostatní roboty. Můžete říci, nic nového, ale to byste lidem ze Sierry křivdili. Pravda, originality mnoho není, ale zpracování, hratelnost a zábava, to jsou ty lahůdky, které jsou pro nás připraveny.

84 *Metaltech*
Simulátor
*Grafika **85** Hudba **86** Zvuk **83***
***Distributor:** Sierra On Line/Dynamix,1994*
***Doporučená cena:** 1500 Kč*
***Minimum:** 386 DX/40, 4 MB RAM, 24 MB + Speech Pack 9 MB*
***Optimum:** 486 DX/33, 8 MB RAM*
***Testováno na:** 486 DX2/66, 16 MB RAM, SB*

Výběr misí, okamžité akce či kariéry nedělá moc velký problém, a tak za chvilku můžeme vybavovat svého miláčka vším možným, co střílí. Kulomety, lasery, raketomety, to jsou věci, které mohou znepříjemnit život vašemu soupeři. Mise jsou různé. Budete zachraňovat, ničit, dodávat, stíhat a dělat takové ty práce spojené se střelbou.



Ovládání

Kontrola robota zabere většinu klávesnice, myš, podle výběru i joystick, a než svého drobečka jakžtakž zvládnete, budete nuceni trochu trénovat. Omezenost pohybu se prakticky rovná nule. Může se stát, že v krizové situaci si otočíte věž, zároveň i úhel pohledu, budete přitom střílet, předkloníte se, poběžíte šikmo dozadu, budete komunikovat s ostatními spřátelenými roboty, orientovat se na mapě a ještě stihnete umýt nádobí, a to všechno najednou. To, že si zkusíte zmáčknout šest i více kláves najednou, nebude nikterak neobvyklé, naopak spíše nutné.

Obrázky

Mezi jednotlivými bitvami vás doprovází digitalizované postavy. Velitel vám bude dávat rozkazy a když nesplníte misi, lehce se na vás zašklebí. Černoch v hangárech se prakticky pořád hýbe, občas otáčí hlavou, před misí vám popřeje mnoho zdaru atd.

I na 386 pěkná grafika

Grafika také stojí za zmínku. Rychlejší počítače vám přinesou požitek z kompletně vykresleného robota pokrytého texturami, malebné krajiny, krásně prokreslených mraků a nesympatických vzdušných nepřátel. Ale ani majitelé pomalejších strojů nepřijdou zkrátka, neboť grafika je dokonalá i na PC 386 a hru činí vysoce zábavnou. Každý si přijde na své.

Střelba, lasery, hlasitá chůze, ucházející dunění, tomu se obvykle říká zvukové efekty. Nejinak tomu je v této hře. Zvuk, který vás bude doprovázet po celou dobu bitev, je kvalitní, i když by se dal vytknout poněkud omezený rejstřík efektů.

Jedinou nezodpovězenou otázkou je hratelnost. Každý, kdo u mě hru viděl, se vyjádřil jinak. Je to hra s velmi vysokou hratelností, které napomáhá kvalitní zvuk, výborná grafika a hlavně skvělá atmosféra. Metaltech: Earthsiege, to je nový simulátor, který musí chytnout snad každého.

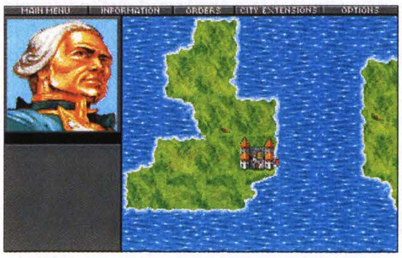
✘ **Roger T.**

Voyages of **Discovery**

■ **PC-CD,** AMIGA

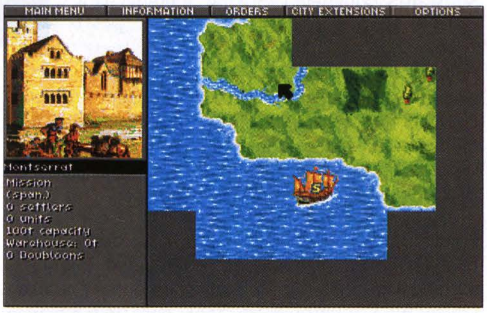
Víte co je pro Vladimíra Ponechala daleko nebezpečnější než kardiovaskulární nemoci? No přece strategické hry. Při jejich hraní se dostává do stavu, kdy tlak v jeho tepnách se pohybuje v kilopaskalech, srdce je podobné turbíně atomové elektrárny a mozek pracuje na frekvenci výrobníku ledu.

Intro nemá špatnou grafiku, ale k animacím mám už výhrady. Potom přijde na řadu hlavní menu. Tady si musíte určit kapitána, kterého chcete zastupovat. Tím si hned vyberete i království, jehož jménem budete násilím zabírat územní celky. Máte několik možností: Christopher Colombus (Španělsko, přístav Sevilla), Vasco Da Gama (Portugalsko, přístav Lisabon), Le Maire (Holandsko, Amsterdam), James Cook (Anglie, přístav Londýn), Bougainulle (Francie, přístav Nantes). Jak vidíte, samé legendy v dobývání zámořských pevnin. Potom si ještě zvolíte protihráče a můžete spustit hru.



Přípravy k vyplutí

Objeví se mapa, na které uvidíte přístavní město a loď. V každém městě se nachází loděnice, strážnice, obchod se zbožím, dílna historického technika, banka a hospoda.



Montserrat
Mission
(span.)
0 settlers
0 units
100t capacity
Warehouse: 0t
0 Doubloons

70 *Voyages of Discovery*
Historická strategie
*Grafika **70** Hudba **70** Zvuk **0***
***Distributor:** Black Legend Software, 1995*
***Prodejce:** Games World, tel.: 02/24 24 45 84 **Prodejní cena:** 1 000 Kč*
***Minimum:** PC 386/SX, 2 MB RAM, ss CD*
***Doporučeno:** PC 386/DX, 4 MB RAM, ss CD*
***Testováno** na: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SB16 A SP, ds CD*

V loděnici si necháte postavit loď, v hospodě naverbujete námořníky a vojáky (jsou to žoldnéři, proto nejsou zrovna nejlevnější). Tamtéž se ještě můžete přeptat chlápka (Izidor Bonzák) na informace o ostatních námořních mocnostech, které si samozřejmě také brousí zuby na panenské dálavy. V obchodě uděláte několikatunový nákup potravin, vody, alkoholu (bez chlastu ani krok), prachu a koulí do děl... Pozor, při nedostatku čehokoliv začne být posádka nespokojená a v dalších fázích se vzbouří. V tom případě je loď ztracena a na mořích je o piráty více.
Chybí vám peníze? Lehká pomoc, pomůže banka. Ale i tady platí pravidlo - lehce se půjčuje, hůře se vrací. Banka totiž nebude čekat donekonečna a lehce se vám může stát, že přijdete o loď a možná i o nervy.
Hlavní herní mapa a ovládání jsou okopírované z Duny 2. I tady jsou neprozkoumané části tmavé a ovládání se liší jenom při hře pro více hráčů. Tato volba je zpracována vcelku slušně a to na principu výměny tahů, podobně jako ve hře Ufo.
Teď se dostávám k té části hry, kde s lodí vyplujete a objevujete... Po spatření pevniny se snažte ještě najít indiánskou vesnici. Tam se vylodíte a mírumilovné Indiány pobijete. Potom můžete vybudovat osadu.
Můžete založit různé plantáže, těžit stříbro, zlato, železo, nebo také postavit přístav a udělat z osady prosperující město.

Proč si hru obstarat

Co vám ke hře víc říci. Mám rád strategie a možná právě proto jsem si tuto hru půjčil. Grafika není excelentní, ale zase není až tak špatná. Jediné, co vám však bude kazit dobrý dojem z grafiky, jsou animace. Ty jsou nehezké a v některých případech až odporné. Dají se však naštěstí vypnout. Co dalšího nepřidá hře na kráse, to jsou zvuky. Je to divné (moc divné u CD hry), ale reproduktory, kromě úvodní hudby, mlčí. Myslím ale, že i přes své očividné nedostatky máme před sebou solidní strategii.
Kde jsou ty časy, kdy oceány brázdili jenom elegantní dřevění velikáni...

✖ **Vlapon**

Power **Drive**

■ **PC,** AMIGA

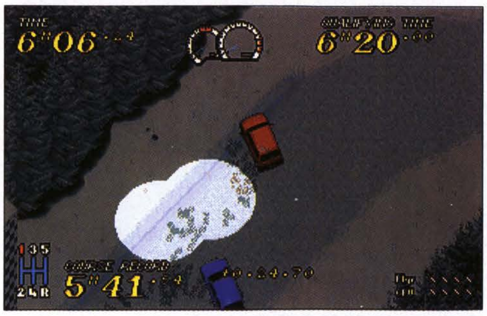
Pozor, zákruta! Ááááargh, mantinel... třísk! Zatra... škarpa... motor netáhne... rovina. Jak je vidět, pravidlo Karla Floriana „ještě nikdy nebylo tak špatně, aby nemohlo být ještě hůře" se zase vyplnilo. Opět je tu hra, která nemá nic z toho, co by se dalo očekávat. Hratelnost, zábava, výborná grafika, skvělá hudba a vynikající zvuk, to jsou věci, které ve hře Power Drive nikdy nenaleznete.

Už samotná instalace je sžírající. Dvě diskety a ono se to instaluje celých 14 minut. Mé nervy, zničené tím, jak mi má známá řekla, že jestli na ni budu zírat jako na monitor a sahat jak na joystick, tak mne opustí, se lehce zachvěly při pohledu na nekonečnou řadu souborů, líně se přesunujících po obrazovce. Konečně! Které auto si koupím? Dobrá, Fiata. Áá, 3, 2, 1-start, Go a plný plyn. A teď to přišlo. Auto, které doposud stálo v klidu vedle druhého, se najednou začalo nekontrolovatelně klepat a smýkat do stran. Soupeř začal troubit, a když jsem jej ignoroval a dál se snažil jet rovně, ztratil hlavu a jednoduše do mě vrazil. Bum! Mantinel. Nárazník v pytli. OK. Jedeme dál. Rovinka, skokánek, né, počkej, tam byla zatáčka. Křach! Druhý nárazník v čudu.

Tak by se dal stručně přiblížit průběh něčeho, co by se dalo přirovnat jízdě opilého poslance s uvolněným řízením a špatnými brzdami po železničních kolejích. Udržet auto na silnici je prakticky nemožné. A předjet soupeře? Ještě horší.
Autíčko vidíte z jakéhosi pseudo 3D pohledu, a ke všemu z ptačí perspektivy. Povrch je různý. Asfalt Monte Carla, sníh ve Švédsku, písek v Keni, silnice v horách Korsiky, až po Anglii, kde jezdíte po štěrku. Autíček, která se od sebe nedají prakticky rozeznat (snad jen podle velikosti), je celkem šest. Každé jezdí jinak, některá špatně, jiná ještě hůře.
Těžko byste hledali jakési Load/Save, to jde jen u CD verze (chachá). Když se chcete dostat do závodu, který jste měli rozjetý a nechcete jej znovu jet, musíte vypsat heslo, nesympatické už od pohledu (asi jako daňové přiznání). Další mínus. Hra vám je zadá po ujetí všech závodů v určité lokaci.

26 *Power Drive*
Auta
*Grafika **30** Hudba **23** Zvuk **21***
***Distribuce:** US Gold*
***Prodejce:** JRC **Prodejní cena:** 1 190 Kč*
***Minimum:** 386 SX/20, 1 MB RAM, 6 MB HDD.*
***Doporučeno:** 486 SX/25, 2 MB RAM, SB.*
***Testováno na:** 486 DX2/66, 16 MB RAM, SB*

Grafika, to je snad jediné, co se dá překouknout. Animace autíčka a scrolling je plynulý (ovšem na 386 SX se nechytá). Autíčko je vcelku přijatelně nakreslené a krajina také. Ale ani to celkové hodnocení nezlepší. Myslíte, že by to mohla vynahradit hudba? Ani náhodou. V celé hře jsou dohromady asi čtyři motivy. To je trochu málo, a to nejsem žádný puritán. U zvuku se také nebudu zastavovat, protože mi za to nestojí. Nárazy, smyky a motor, pokaždé zní stejně a odpudivě. Brr.



O nemožnosti hry dvou hráčů najednou už vůbec nehovořím. Systém ovládání je naprosto úchylný. Můžete si zvolit směrové řízení, či do stran. To první obnáší zvláštní riziko. Když pojedete zleva doprava a silnice zahne dolů, musíte dát šipku dolů také (dobrý, co?). To druhé je klasické, tj. doleva doprava, bez ohledu na směr silnice. Závěr si radši nechám pro sebe.
O jednom vás ujistím. Tahle hra je nejlepším prostředkem k definitivnímu oddělání klávesnice, joysticku nebo vůbec celého počítače. A to vám za to přece nestojí.

✖ **Roger T.**

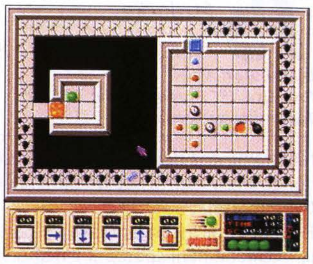
Marble Rescue

AMIGA

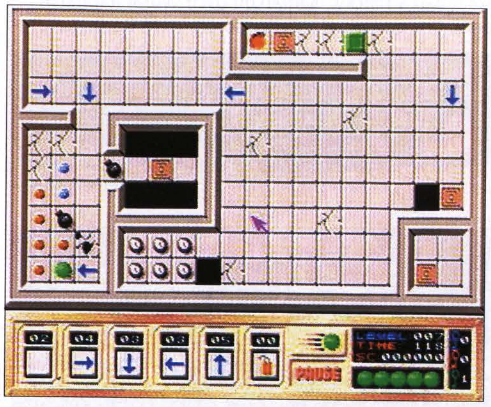
Že trocha logiky nikoho nezabije... Dávejte pozor, dám vám hádanku: Je to kulaté a běhá to po obrazovce. Tak kdo to ví? No, Komárek, odpovězte! Ale houby myšky, kulička je to! Úplně obyčejná kulička. Vždyť to snad nebylo tak těžké.

Předmětem mé recenze teď jsou dvě logické hry, které se v Čechách objevily na počátku tohoto roku. Obě jsou si svým úkolem podobné, ale každá vypadá trochu jinak a rovněž autoři jsou různí, jedna je jednodušší a jedna zase obtížnější, první je horší a ta druhá lepší. Teď svou pozornost zaměřím na hru pocházející z Německa - Marble Rescue.

Byla naprogramována v jazyce AMOS a celkem dobře demonstruje jeho možnosti, avšak autoři se mohli trochu více snažit. Vaším úkolem v každém levelu je dostat kuličku do jamky, tedy něco jako při golfu, ale jaksi tady chybí odpalovací hůl. Místo toho ji musíte usměrňovat šipkami, které vybíráte z dolní lišty a na cestu je pokládáte stiskem jakéhokoliv myšítka. Jo, ještě něco. Ze všeho nejdřív musíte s kuličkou „vyjíst" všechny různobarevné lentilky nebo co to je, které se povalují na zemi. Pak teprve můžete jít domů.



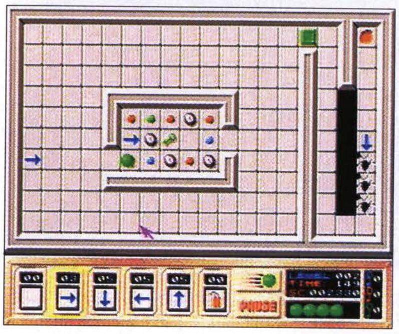
Aby to nebylo tak jednoduché, stojí vám v cestě několik druhů překážek. Za prvé jsou to zdi, od kterých se kulička odrazí a jede dál. Ten druhý druh už je nebezpečnější. Patří k němu granáty. Po styku s nimi koule exploduje. Vaše konání je rovněž ohraničeno časovým limitem. Cestu zahrazují dveře trojího druhu: červené, modré a zelené (něco jako v DOOM). Stačí však najít ten správný klíč a cesta je volná. Ač se to nezdá, zdárné dokončení úrovně závisí i na jakosti myší podložky. Mnohdy rozhoduje rychlost, s jakou přejíždíte do „kostkového" menu a pokládáte šipky na podlahu. Jejich počet však je omezen a často se podaří úroveň dokončit až na x-tý pokus. Ještě se musím zmínit o jedné příjemné stránce hry: v úrovni se občas povaluje budík (někdy i několik), po jehož sebrání přibude na ukazateli času několik jednotek. Další fikanou záležitostí je systém teleportů, které kuličku přenesou na nedostupná místa.



65 *Marble Rescue*
Logický rychlík
Grafika ***60*** *Hudba* ***30*** *Zvuk* ***55***
Výrobce: *Computec Verlag, 1994*
Doporučená cena: *500 Kč*
Minimum: *Amiga, 1 MB RAM*
Testováno na: *Amiga 1200, 2 MB RAM*

Abych to shrnul: Marble Rescue je celkem podařená logická hříčka, ale také není nejlepší. Už dost chudý úvod a ne moc propracovaná muzika, na což má dopad i to, že program nevypíná zvukový filtr. Při hře uslyšíme jen pár zvuků, hudba žádná. Ovládání v krizových situacích program často nezvládá. Jako plus hodnotím přítomnost urychlovače, jehož použití hru trochu popožene. Tedy žádná bomba, žádný propadák, ale taková normální hra.

✖ Joe

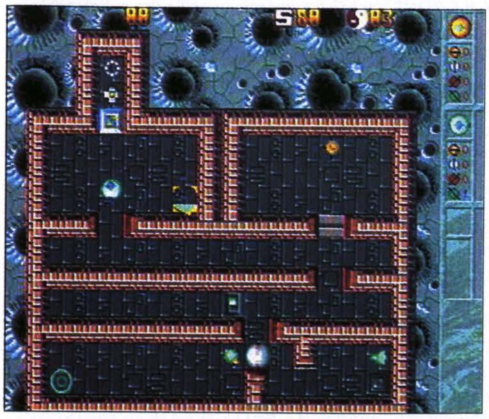


Marblelous

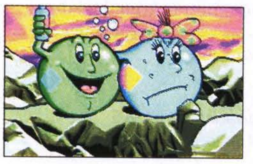
AMIGA

. . . ale Josef Komárek na ni málem dojel!

Jak jistě víte, každá kuliččí cesta má, stejně jako mnoho dalších sportovních odvětví, start a cíl. Čili z jednoho úkrytu vyjede, na své cestě sebere pár potřebných „poweritems" (ale říkejme tomu normálně „předměty"), no a v tom druhém se zase schová. Fikaný systém, co? A teď si představte, že cestu oné kuličky řídíte vy myší. Není to nádhera?



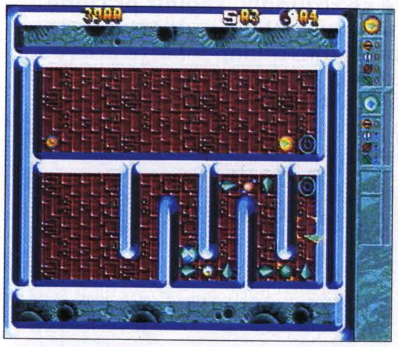
Přátelé, je to nádhera. Směr kuličky se totiž ovládá daleko snadněji než v předešlé hře - myšleno samozřejmě Marble Rescue. Stačí na některém místě kliknout levým tlačítkem a na cestě se objeví značka „vjezd zakázán - jednosměrná ulice". A protože i kuličky dodržují dopravních předpisy, musí se zde zastavit. Toho se dá využít při překonávání překážek, například k projetí polem, kde se v pravidelných intervalech objevují elektrické výboje. Při používání této ikony však ubývá sloupec, jenž vyznačuje celkovou dobu její účinnosti. Pro změnu směru podržte levou myš a pohněte jí do směru, kterým kulička pojede - následně se objeví směrová šipka. Kliknutím pravého tlačítka se položená značka vymaže. Obrovskou výhodou, která přispívá ke skvělé hratelnosti, je fakt, že nejste vázáni časem a v drtivé většině úrovní není omezen ani počet šipek.



75 *Marblelous*
Logický rychlík
Grafika ***70*** *Hudba* ***75*** *Zvuk* ***45***
Výrobce: *APC & TCP, 1994*
Doporučená cena: *599, 90 Kč*
Minimum: *Amiga, 1 MB RAM*
Testováno na: *Amiga 1200, 2 MB RAM*

Také se tu vyskytuje systém různých spínačů, které otvírají příslušné dveře. Samozřejmostí již jsou teleporty, v některých úrovních se pohybují nebezpečná stvoření, riskantní jsou i zdi. Kulička se od nich neodráží, ale v poklidu exploduje.

S každým novým levelem (jeden je po pěti úrovních) obdržíte tajemné heslo, které můžete na titulní obrazovce zadat po stisku „F2", a ve stejném tempu se mění i grafika, která je celkem povedená (rozhodně lepší než v M. R.). Hudba také není k zahození, takže celkově tato působí velmi příjemně. Ještě bych se měl zmínit o tom, že v některých úrovních budete muset ovládat až tři kuličky najednou! Na pravé straně obrazovky je počet předmětů, které musíte sebrat a rovněž doba pro použití „stopky".



Jak vidno, z tohoto miniduelu vychází lépe tato hra - Marblelous. Jediným nekladem (čili záporem) je absence urychlovače, neboť kuličky se někdy pěkně vlečou. Ale zase to tak nevadí, i bez této pomůcky si užijete fůru zábavy a až se vám bude mozek přehřívat, nahrajte Workbench a jen tak si jezděte myší po obrazovce. Na odreagování je to skutečně skvělé. **✖ Joe**

P. S. : Zkuste schválně někdo spočítat, kolikrát jsem v této recenzi použil slovo kulička. Mě už je teď všechno jedno!

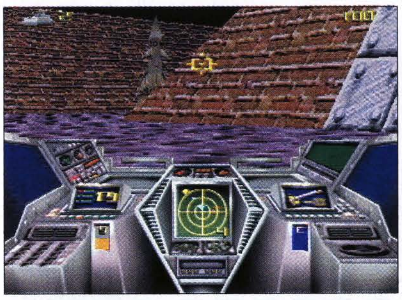
Hover Strike

JAGUAR

2052, kryověznice Alcatraz II, Pluto Jane Valento, byl jste znovu oživen nikoli z milosrdenství nadřízených, ale díky tomu, že jsme ztratili kontakt se čtvrtou planetou systému beta, s planetou Terrakian.

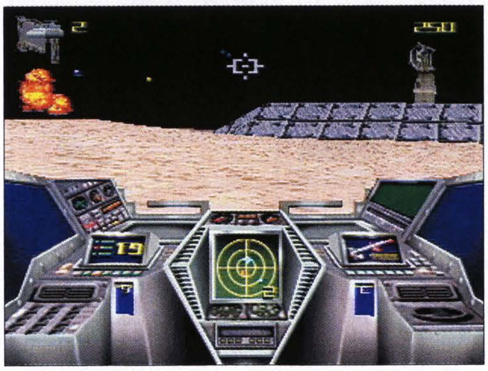
Skupina neidentifikovatelných kosmických lodí vstoupila v bojové formaci do atmosféry, nenahlásila svoji identitu, okamžitě zahájila palbu a zničila naše veškeré vybavení. Nikdo neví, co se stalo s lidmi nacházejícími se na planetě. Naše invazní jednotky se již pokoušely přistát na Terrakianu, avšak byly zničeny. Vy jste býval nejlepší pilot Federace, a tak poletíte na Terrakian, abyste získal o nepříteli bližší informace a vyhladil ho. Hodně štěstí."

„Budu ho potřebovat," odpovídám při pomyšlení na to, co mě čeká. Sedl jsem si do pohodlného křesla určeného pro prvního pilota, zapnul si ochranné pásy a zažehnul motory.



Start

Nemám tušení, čím je způsobeno, že si vývojáři softwaru pro Jaguar vybírají za námět ke svým produktům sci-fi 3-D střílečky. Namátkou bych vybral například první hru na Jaguar - Cybermorph, poté Battlemorph - jejího pokračovatele, či Hover Hunter. Nejinak tomu je i u Hover Strike.



Vědeckými pracovníky obydlená planeta byla kýmsi (čímsi) přepadena a vaším cílem je eliminovat agresory. Federace vás za tímto účelem vybavila bitevním vznášedlem, jehož arzenál tvoří laserové dělo, řízené i neřízené rakety a granáty. Ve třiceti misích budete čelit technicky vyspělým protivníkům - tankům z 21. století, raketovým věžím, bojovým robotům a všemožné létající i lezoucí kovové havěti. Každá mise se odehrává v jednom ze šesti prostředí, např. v oblasti kruté zimy, v krajině poseté sopečnými erupcemi, v poušti... Vaším úkolem bude zničit předem zadanou věc (např. radarovou stanici). Na počátku akce se vám zobrazí, jak tento objekt vypadá, a už můžete startovat. Ve volném prostoru můžete kromě protivníků, vlnících se jezírek a lávových polí nalézt také bedny s raketami, energií, náhradními štíty... Tvůrci skvěle využili jaguarovský powerpad k ovládání létajícího stroje, a tudíž má každá klávesa své přesné určení. Také se jim podařilo věrně nasimulovat pohyb vznášedla, setrvačnost, letové a fyzikální vlastnosti atd. Čas od času se při hře spustí nějaké to mezidemo, které dělá z Hover Strike jediné dílko na Jaguara, které nějaká dema vůbec má (nemyslím tím statické obrázky).

Teď k technickému zpracování hry. Autoři zde k vizuálním efektům použili vektorovou grafiku potaženou texturami, což dodává této „gamese" lepší pocit „toho, že jste v tom", než u například čistě vektorového Cybermorpha.

Hudba, hrající v pozadí, se sice po určité době opakuje, nicméně není špatná a v nejhorším případě je vždy možnost „music off". Zvuky, jako je střelba, výbuchy, a tu a tam i nasamplovaná lidská řeč, jsou podle mého názoru na dnes již klasické, vysoké úrovni.

Celkově shrnuto: tato texturovaná 3-D střílečka s možností kooperativní „pařby" pro dva hráče (jeden létá a druhý zaměřuje a střílí) se slušnými zvukovými efekty vystačí na několik dnů dobré zábavy, což je podle mne nejdůležitějším kritériem pro posuzování herních produktů.

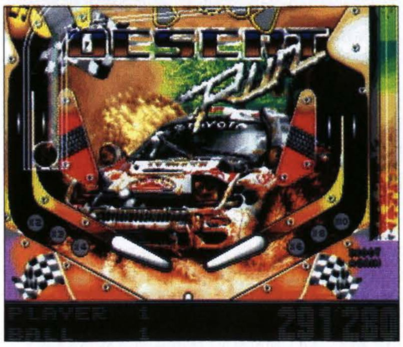
✖ Azirek

75 *Hover Strike*
Střílečka
Grafika ***80*** *Hudba* ***73*** *Zvuk* ***77***
Distributor: *Atari*
Prodejce: *JRC* ***Prodejní cena:*** *2 290 Kč*
Testováno na: *Jaguar*

Pinball Obsession

ATARI STE, FALCON

V posledním roce začalo ubývat kvalitních her na ATARI STE. Zatím přežívají poslední firmy, které se rozhodly zaplnit prázdné mezery v trhu. Je vidět, že tyto společnosti mají o softwarový trh opravdový zájem, a tak čas od času k nám, vlastníkům STE dorazí „nějakej ten novej soft". Namátkou bych vybral například ZERO 5, Dynabusters (pozor, neplést si s Dynablaster), Pinball Obsessions... Poslední titul firmy Unique Development Sweden je objektem recenze Jana Valenty.



Pinball Obsessions se skládá ze čtyř rozmanitých stolů. Každý z nich je dvě obrazovky vysoký. Při hře vidíte pouze část, kde se nachází kulička, která se pohybuje po hrací ploše. Pod vlastním stolem je umístěn široký displej, zobrazující počet vašich míčků v zásobě a herní skóre. Někdy, když se podaří trefit kouli do nějakého speciálního otvoru, se na displeji objeví specifická animace, například v Desert Run doplňování paliva - auto přijede k pumpě a načepuje benzín.

85 *Pinball Obsession*
Pinball
Grafika ***88*** *Hudba* ***90*** *Zvuk* ***85***
Distributor: *Unique Development Sweden*
Cena: *29,90 GBP*
Minimum: *ATARI STE*
Doporučeno: *ATARI STE, 1 MB RAM*

Stoly

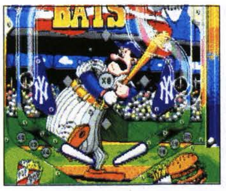
AQUATIC ADVENTURE - vodní dobrodružství

Zde pomocí kuličky eliminujete různou havěť a snažíte se dostat ze zajetí vodní hlubiny. V roli žabího muže se potápíte, nabíráte kyslík a hledáte poklady. Na cestě za vítězstvím nechybí spousta bonusů.

BALLS'N'BATS - aneb baseball trochu jinak

Ještě nikdy jsem neměl příležitost zahrát si americký národní sport v tomto podání. V pinballové podobě účinkujete jako člen výběru USA. Ani zde nechybí strikes, homeruns a vše, co k baseballu neodmyslitelně patří. Když se toto vše uvede do pohybu, potom náš pařánek neví, kde mu hlava stojí. Zahrát si tento stůl je pro milovníky tohoto zajímavého sportu prostě povinnost.

DESERT RUN - konečně jsem zvítězil v rallye Paříž - Dakar. Tady se vyřádí zejména fandové motorismu. Pojedete závody po části Evropy a kusu Afriky. Každý ví, že aby někam dojel, potřebuje benzín. V tomto pinballu je potřeba také tankovat. Stav benzínu, peněz a umístění závisí na šikovnosti hráče, na tom, jak umí „cvrnkat" do pinballového míčku. Cílem je úspěšně dokončit závody v poušti.



X-ILE ZONE - klasická kosmická střílečka v netradičním pojetí

Po v podstatě nenásilných úrovních přichází na scénu opravdová akce. V roli kosmického křižáka drancujete vesmír a plníte různé mise, například za pomoci míčku zdemolovat protivníky a nepřátelské zrůdy. Opět si můžete pomocí bonusů vylepšovat herní podmínky.

Grafika

Grafika je velmi dobrá, hýří spoustou barev, autoři obcházejí omezení počtem systémových barev a dostávají z STE snad maximum. Tento pocit navíc umocňuje perfektně jemný scrolling. Na výkonnějších grafických adaptérech, jaký má například Falcon, běhá Pinball Obsessions v 256 barevném modu.

U každého stolu hraje jiná hudební skladba, samozřejmě to je kvalitní stereo. Zvuky nemají téměř žádnou chybu - například v BALLS'N'BATS se ozývají výkřiky rozhodčího, v DESERT RUN zvuky motoru...

Nejlepší na tom všem je, že toto zábavné dílo zabere na disku necelé 2 MB. Jestliže se vám doma kdesi v koutě povaluje zaprášené STE, neváhejte, setřete prach a sežeňte si tento skvělý pinball.

✖ Azirek

Victory Goal

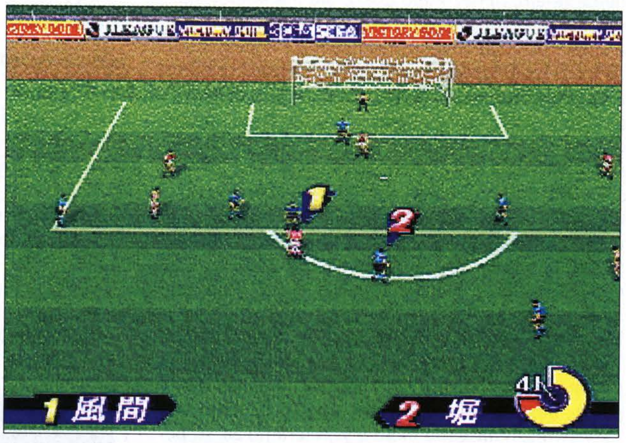
SATURN

Asi víte, že Tomáš Smolík si kopanou zahraje velmi rád (jak na počítači, tak venku). Proto uvítal, že další hrou, kterou na Saturnu testoval, byl právě fotbal. Vcelku by se dalo říct, že se jedná o obyčejný či klasický fotbálek, ale docela tomu tak není.

Fotbalová liga, které se takto můžete zúčastnit, je totiž japonská (přímo se jedná o oficiální „simulátor" japonské ligy) a to je pro našince docela neobvyklé. To by se dalo brát jako plus, evropské ligy už znám nazpaměť, ale s tím souvisí jedna „drobnost". Záměrně to uvádím v uvozovkách, protože tou drobností je japonský jazyk. Proti němu jako takovému samozřejmě nic nemám, ale v tomto případě bych uvítal nějaký jazyk mně trochu bližší. Pokud doufáte v pomoc manuálu, tak doufáte marně, ten je kompletně v japonštině. I když některá slůvka se ve hře vyskytují v angličtině, přeci jen to není ono. K tomu se ještě párkrát dostanu.

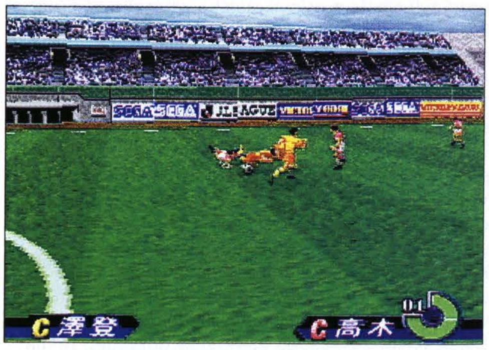
Japonská liga

Nechybí zde klasické volby jako jeden zápas, liga či pohár (4, 8, 12 účastníků). U ligy se trochu pozastavím. Jsou zde dva typy ligových soutěží, japonská liga (1 či 2 sezóny) a jednosezónová SuperLiga. Po každém zápase se objevují výsledky ostatních utkání, pak následují statistiky a tabulky. Bohužel jsou popsány rovněž v japonštině, takže jsem z nich příliš moudrý nebyl. Mimo těchto soutěží je zde navíc třeba nácvik pokutových kopů, což doporučuji jednak jako trénink pro normální utkání a jednak jen tak, je to fakt dobrá zábava (hlavně s kamarádem). Dále si můžete zvolit obtížnost, počasí, poslechnout si něterou ze spousty hudeb apod. Pak si ještě můžete prohlédnout soupisky všech dvanácti týmů. Bohužel právě jen prohlédnout, protože všechny informace o hráčích jsou opět v japonštině, mimo data narození a fotografie. Té vděčím za to, že jsem alespoň některé hráče poznal. Japonská liga je totiž Mekkou některých evropských či jihoamerických fotbalistů, zvláště těch na konci kariéry, ani ne tak kvůli kvalitě soutěže jako kvůli příznivým finančním podmínkám. To jen na okraj. Zkrátka jsem mezi tou spoustou zjevně neevropských či amerických (prostě japonských, no) poznal i několik tváří mě dobře známých. Jako například Pierre Littbarski (1. FC Koln), Guido Buchwald (VFB Stuttgart), Gary Lineker (Tottenham Hottspur) či nám známější Ivan Hašek (Sparta Praha). Tak takhle ale vypadá většina fotbalů (jak jinak by taky měla vypadat, že).



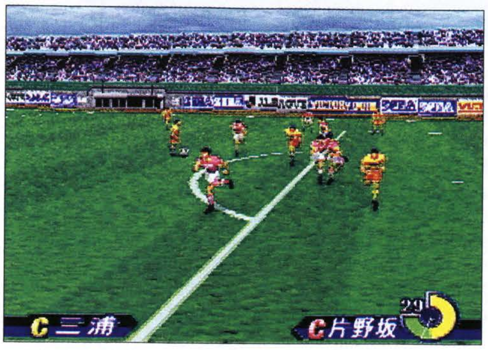
Ovládání

Volba taktiky či rozestavení také není ničím neobvyklým. To ostatní již ale neobvyklé je. Tak třeba pohled na hrací plochu. Ten je svrchu, zezadu svrchu, šikmo svrchu, z boku atd. Možná vám to připadne poněkud chaotické, ale ve skutečnosti to je úplně jednoduché. Základní pohled je svrchu a trochu zezadu. Hrajete-li proti počítači, tak si plochu můžete kousek natočit, zhruba tak 25 stupňů (nemůžu najít svůj úhloměr). V případě, že hrajete proti kámošovi, tak si můžete hrací plochu natáčet libovolně o 360 stupňů (už jsem ho našel). Navíc můžete libovolně zoomovat, no libovolně zas ne, ale od Sensible Socceru po skoro detail (tím míním ještě větší než u FIFA Socceru) a to je docela originální prvek. Díky tomuto otáčení a zoomování nezůstali hráči dvojrozměrní, ale jsou pěkně 3D. Animace hráčů jsou vcelku přirozené, až na brankáře, když se k němu míč sotva kutálí a on skočí maximální robinsonádu, ale to je i u jiných fotbalů. Podobně jako u FIFA Socceru si ani zde nevystačíte s joystickem (pokud by šel k Saturnu připojit), opět musíte používat více tlačítek na nahrávky, centry, skluzy či střely. Napoprvé to byl i pro mě dost veliký nezvyk a handicap, ale časem jsem si to vžil a teď už to je v pohodě. Dokonce bych řekl, že je to lepší než klasické ovládání, hra tím nabízí více možností, místo stálého mačkání fire na joysticku (popřípadě enteru na klávesnici) zde kombinujete tlačítka a centrujete, hlavičkujete apod., můžete tím provést fakt pěkné akce. Výsledkem těchto akcí byl měl být samozřejmě gól, ten si můžete vychutnat ze tří různých opakovaček. Pokud to nestačí, nezoufejte, hra nabízí user-friendly přehrávání záznamů. Můžete libovolně přetáčet, pouštět pozpátku, zoomovat, otáčet hrací plochu, jak se vám jen zlíbí. Ještě se vrátím ke gólu, po jeho vstřelení se na světelné tabuli objeví obrázek či animace a nějaký zvukový komentář (Bingo, Excelent, Get Goal, Nice Shot atp.) To ale není jediná extra animace, při hře se ještě můžete například setkat s animací při udílení karet. Dalším originálním krokem jsou postavení mimo hru. V ostatních hrách byly počítačem eliminovány, ale zde se klasická offsidová past realizovat může. A jako by to nestačilo, tento fotbálek je až pro čtyři hráče, přičemž není vyloučeno hrát všichni za jeden tým proti počítači.



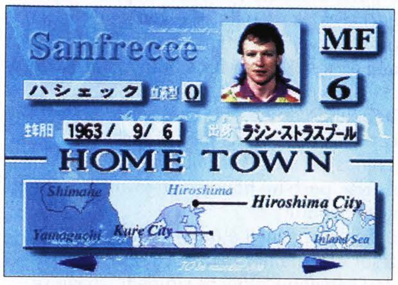
78 *Victory Goal*
Sport - fotbal

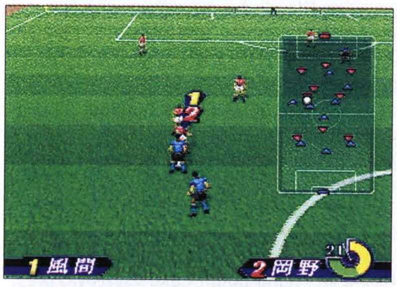
Grafika ***92*** *Hudba* ***85*** *Zvuk* ***88***
Distributor: *SEGA, 1995*
Prodejce: *Popron* ***Prodejní cena:*** *cca 3 300 Kč*
Testováno na: *Saturn*

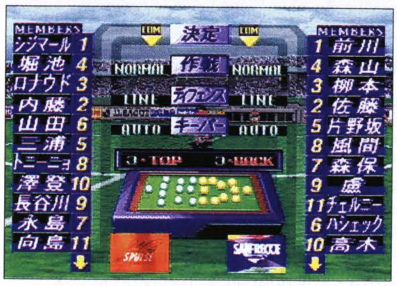


Hra na babu

Ale abych jen nechválil. Spoluhráči, které zrovna neovládáte, sice běhají za míčem či protihráčem, ale jen běhají, nesnaží se mu míč odebrat, takže potom vidíte dva hráče jak běhají zleva doprava, což působí dost nepřirozeně. Jakmile na tohoto hráče přepnete, soupeř vám zpravidla uteče. A pokud hrajete s kámošem, tak proti sobě takoví dva hráči (vámi ovládaný hráč s míčem a jeho neovládaný bez míče) můžou stát třeba do konce Dynastie. Taky odebrání míče soupeři není žádná sranda a spíš než fotbal to připomíná hru na babu, dlouho za ním běháte, pak seberete míč a rychle pryč. O grafice jste asi již pochopili, že je dost dobrá, ale ona je ještě lepší. Postavičky hráčů a jejich animace, to stojí zato vidět. Hudba je kapitola sama pro sebe. Na CD je přes dvacet rockových skladeb od pomalých přes rychlejší až po pořádný nářez. Nechybí ani oficiální „hymna" japonské ligy apod. Stejně tak výjimečné jsou zvuky. Když pominu různé druhy pískání rozhodčího či různé zvuky kopů, jsou ještě výkřiky obecenstva. Pro každý tým tu jsou dva speciální pokřiky (i když to jsou variace na vytleskávání a jméno mužstva), což dává hře správou atmosféru opravdového utkání. Victory Goal je precizně provedený fotbal s velkou chybou (pro nás) v japonštině a vedlejší zmiňovanou chybou v hratelnosti. Pokud budou všechny hry na Saturna vypadat minimálně tak dobře jako Victory Goal, pak se máme na co těšit.







✖ **Lewis**

Little Big Adventure

PC, PC-CD

CITADEL ISLAND

Twinsen běhal po cele jako šílenec. Nechtěl věřit tomu, že ho zavřeli kvůli nějakým snům. Jeho milou ještě k tomu někam eskortovali a on nevěděl kam... Najednou nad sebou uslyšel transportní plošinu. „Uklidněte se Twinsene, jste nemocný." Byl to hlídač. Dlouho nepřemýšlel. Vyrazil. Zabil ho a vzal mu peníze. Naskočil na plošinu, a ta ho dopravila do severního křídla citadely.

Odemkl si dveře a pomalu vešel. Uviděl hlídače. Počkal, až zajde za roh, a pak se rozběhl, aby byl u alarmu první. Zabil ho a šel do pravé místnosti, kde našel ve skříni holomapu, svojí identifikační kartu a převlékl se do úboru, který nosí hlídači.

Šel nahoru. Tady stál u alarmu hlídač, který ho však v převleku nepoznal. Toho zabil a šel se postarat o profesora. Vzal mu klíč (in memoriam) a cesta z citadely byla volná.

Ale co to? Najednou uviděl, že citadela je ještě obehnaná plotem a hlídají ji vojáci. Rozběhl se. Začal po něm střílet jeden z vojáků. Kličkoval a běžel vpravo. Tady se zastavil u hromady odpadků.

Přijíždělo popelářské auto. Napadl ho plán. Počkal, až auto naloží, a když se pohnulo, běžel ukrytý za autem, a tak ho vojáci uviděli až těsně u otevřené brány. Stačilo trošku šikovnosti a cesta byla volná.

Doběhl do druhé části města. Hned na začátku se postavil na mříž a poskočil. Mříž s ním sjela a ocitl se v kanalizaci. Promluvil s myší, posbíral houby a stejným způsobem vyjel nahoru.

Běžel ještě jižněji a navštívil laboratoř. Profesor však na něj zavolal stráž. Twinsen vzal červenou láhev se sirupem, zbavil se strážného slona a utíkal na jih domů.

Nedaleko domu, na západě, potkal souseda, který mu řekl, že mu se synem upravili komín.

Před vlastním domem potkal milou. Šli spolu do domu, prohodili spolu pár slov, když je najednou vyrušila stráž. Twinsena uspali a dopravili zpátky do citadely.

Twinsen však opět prchnul. S tím rozdílem, že všechny věci, co u sebe měl, našel teď ve skříni.

Utíkal ke svému domu. Jaké však bylo překvapení, když uviděl, že dveře jsou zazděné a hlídá tady stráž.

Vzpomněl si na souseda a vyskákal jižně od domu po terasách na kopec. Tady byl komín (pořádný komín, takový bych jednou chtěl mít). Skočil dolů a ocitl se v domě.

V jednom z pokojů našel svůj oblek, kouzelný míček a v květináči vedle zamčených dveří klíč od sklepa.

Vylezl zpátky na kopec a utíkal do severnější části města, odbočil na východ k přístavu. Tady oddělal kouzelným míčkem strážného, který měl tu drzost a posílal ho koupit si lístek. Vypadl z něj klíč. Ten použil na bránu a vešel do přístavu. Severněji seděl slon, který mu navrhl, že mu dá lístek, když mu uklidí bedny ve skladě. Twinsen tedy vešel do dveří a ocitl se ve skladě. Udělal to, co slon chtěl, a dostal lístek.

Šel na západ. Tam stála loď. Nalodil se, udělal „huhúú" a loď vyrazila.

PRINCIPAL ISLAND

Po vylodění se musel Twinsen probít do severnější části města (a byla to taky fuška). Pak šel na západ. Tady mu obyvatelé města vůbec nevěřili. Proto se snažil zabít mutovanou střílející myš, aby viděli, že není poskokem Funfrocka (diktátor). Nakonec tu hrkající myš poslal na onen svět. Hned byl vidět výsledek. Obyvatelé před ním neprchali, ale naopak byli přátelští. Hned toho využil a oslovil myšáka v jihovýchodním rohu. Ten neutekl jako předtím, ale odvedl Twinsena za kamarádem, který mu ukázal tajnou chodbu. Twinsen do ní vlezl a vylezl u zámečníka, který mu dal klíč od branky. Vlezl do hospody, ale nic nepořídil. Pak šel ke kuplíři, kde si koupil samohonku (palivo) za 30 peněz a natahovacího tučňáka (ten je divnej). Když vyšel ven, oslovil dívku. Ta se obrátila s tím, že odláká stráž (krásně vrtěla prdýlkou). To i splnila. Twinsen se zatím dostal do nejvyššího rohu, postavil se na mříž a poskočil. Propadl se k divnému stvoření, které mu řeklo, že pro něj nic nemá (lhalo, peněz mělo dost), ale má kamaráda v přístavu Port Belooga. Twinsen vylezl z podzemí a šel do jižní části města. Tady odcizil vojákovi, který si odskočil, létající stroj. Odletěl směrem k vodnímu rezervoáru (věž). Tam vylezl na kopec, odtlačil poklop a vlezl dovnitř. Posbíral houby a nalil do nádrže sirup. Vrátil se do létajícího nesmyslu a vydal se na zpáteční cestu. Po přistání vyšel dvě části na sever a jednu na východ. Tady navštívil knihovnu. Promluvil si se všemi, co tam byli. Přitom slon sedící u stolu mu ukázal na mapě jezero a knihovník ho zavedl na místo, kde je uložená vzácná kniha, která mluví o legendě. Twinsen tam najde zmínku o poušti Bílý Lístek.

Nato Twinsen vyběhl z knihovny, šel do západní části. Tady prokličkoval mezi vojáky a různým jiným harampádím na sever. A vida, on tam našel autíčko. Nalil palivo, nastartoval a odjel na druhý konec ostrova. Tady Twinsen našel na molu myš, která ho za 10 peněz (vydřiduch) odvezla na poušť.

KRIMINÁL

Stalo se, že Twinsena chytili a zavřeli do kriminálu. On si však poradil jako vždy.

Hodil se strážcem řeč, a když otevřel mříže (teda ten strážce), oddělal ho (surovec jeden). Pak vylezl oknem z cely ven. Vojákovi, který byl moc zvědavý, řekl, že byl spravovat anténu. A za slonem, který stál venku a hlídal dveře, se jenom proplížil. Potom mu stačilo se dostat na sever, a to tak, že vešel do severních dveří. Tam prodávala myš lístky na přepravu lodí. Twinsen si jeden koupil.

NA POUŠTI

Myšák ho dopravil ke břehu bezpečně. Tedy jen na útesy. Dál to nešlo, loď by se rozbila o velké balvany trčící z vody. Twinsen přeskákal na břeh. Šel vpravo od stanů, ale tady narazil na miny, proto se vrátil. Tentokrát se vydal vlevo a dostal se k bráně, kterou hlídal voják. Toho se snažil zabít, ale najednou se ozval kulomet a kolem Twinsena začaly dopadat kulky. Vrátil se ke stanům, aby si odpočinul.

Najednou se rozběhl a voják hlídající bránu spadl k zemi jako podťatý. Twinsen chytil svoji magickou kouli a vzal klíč, který vypadl z vojáka. Otevřel bránu a vydal se do pouště.

Uviděl tady dokonce i pouštního koně, až najednou spatřil starého myšáka sedícího před studnou. Promluvil na něj. Myšák mu řekl, že by měl jít do podzemního chrámu a tam najde knihu BU. Twinsen ho poslechl a skočil do studny za myšákem.

KNIHA BU

Propadl se do podzemního chrámu. Jak zanedlouho Twinsen zjistil, chrám je složen ze tří úrovní. V první úrovni musí přesunout bustu z levého horního do pravého dolního rohu. Pomáhal si při tom plošinkami, které ovládal pákami. V druhé musel stáhnout páku vpravo. Pozor, páky, na které Twinsen nedosáhl, přehodil magickým míčkem. A ve třetí musel spouštět plošiny, následně na ně skákat a dávat pozor, aby se trefil. Potom rozmístit plošinky (pomocí pák) tak, aby dokázal vyskákat k bustě. Bustu pak dopravil na druhý podstavec. Zabil smrtky (zjistil, že smrtky je nejlepší zabíjet magickým míčkem), vzal knihu, hodil čáru, a už byl vedle myši, s kterou se ještě pobavil. Potom utíkal zpátky k lodi. Tam se bezpečně dostal a myš ho odvezla na Citadel Island (samozřejmě za dalších deset peněz).

OPĚT DOMA A JEŠTĚ DÁL

Loď přirazila k molu, za Twinsenovým domem. Twinsen vystoupil a navštívil svůj dům stejným způsobem jako předtím.

Vlezl do tajných dveří ve sklepě a vylezl ve starobylé jeskyni. Vzal si penízky a pomocí knihy BU si přečetl starobylé písmo na kovové desce. Vyběhl z domu a vydal se do přístavu (pořád bral peníze, kde se dalo).

V přístavu měl dvě možnosti. Buď měl lístek u sebe (ten koupil na Principal Island), nebo lístek neměl a musel zmlátit u brány slona, který lístek požadoval. Po zabití slona přešel branku a šel ke slonovi, kterému předtím rovnal sklad. Od toho koupil lístek za bůra a nalodil se. Po vylodění pospíchal do Old Burgu. Tady vešel do prvního domu k ženě a zeptal se jí na piráty. Potom šel do hospody a ke kuplíři. Tam se také ptal na piráty (u kuplíře si dokoupil ještě palivo). Utíkal do knihovny, kde si nechal od slona sedícího v levém horním rohu přečíst něco o pokladě pirátů. Potom Twinsen vyzpovídal všechny v knihovně a všech se ptal na to samé (co má s těmi piráty nevím). Najednou se rozběhl a běžel k autíčku ve vojenské stanové osadě. Dojel do přístavu Belooga. Tady pozdravil rybáře a oslovil malého zeleného námořníka. Ten by rád prodal Twinsenovi loď. Twinsen za ním šel a jen co spatřil loď, vyplatil mužíkovi 200 peněz. Aby vyzkoušel novou loď, vyplul na Proxima Island. Tady šel vlevo a navštívil dům vynálezce. Slon ho poslal pro fén.

Twinsen šel dvě části doprava. Tady potkal šedivého pána, od kterého koupil sušič vlasů za třicet peněz. Vrátil se k vynálezci a dal mu ho. Dostal za něj létající přístroj Proto Pack. Vyšel ven a všiml si, že naproti stojí dům. Běžel ke dveřím, aby se koukl na zámek, když najednou uslyšel teleport. Z teleportu vyskočil slon, kterého zabil. Ze slona vypadl klíč, Twinsen ho vzal, otevřel visací zámek a vešel do domu. Uvnitř našel myšáka, od kterého se dozvěděl, že má bráchu ve vězení na ostrově Principal Island. Co Twinsenovi zbývalo. Vrátil se zpátky. V pravém křídle pevnosti našel myšáka za mřížemi. Postavil se pod okno a promluvil si s ním. Twinsen se dostal z okopu tak, že doběhl na druhou stranu, tady oddělal klonovanou myš (mutovanou myš), vylezl nahoru po žebříku a pálil si to zpátky na ostrov Proxima Island. Myšáka zastihl v domě. Za to, že byl s jeho bratrem, dostal Twinsen červenou kartu. Potom šel dvě části vpravo. Spatřil muzeum. Chtěl si koupit lístek, ale rozmyslel si to. V poslední chvíli totiž spatřil zásuvní otvor na červenou kartu. Použil ji a dveře se otevřely. Vešel. Postavil se na mříž a poskočil. Mříž s ním sjela do podzemí. Šel vlevo a po žebříku vylezl nahoru.

Ocitl se na záchytné stanici. Promluvil s červeným slonem a potáhl páku alarmu. Vyřítil se na něj hlídač. Toho poslal k pánu. Vlezl zpátky do podzemí a utíkal do muzea. V muzeu byla tma. Všichni vojáci byli stažení na poplach. Zůstali tady jenom dva. Otevřel dveře.

Ale pozor! Muzeum je plné senzorů. Nesmí šlapat po zemi. Twinsen měl naštěstí Proto Pack. Proto si nasadil tenhleten přístroj, a aniž aby se dotkl podlahy, vzal pirátskou vlajku a z truhly plné zlata klíč (při sbírání věcí se postavil na podstavec vystaveného exempláře).

Twinsen se vrátil ke své lodičce a nasadil na ráhno pirátskou vlajku. Pak vyplul a nabral kurs Citadel Island. Hned za molem je cesta. Podél kopce se Twinsen dostal do jeskyně. Tady klíčem, který našel v muzeu, otevřel dveře a vešel do druhé místnosti. Sebral tady roh a medailon. Roh si hned vyzkoušel na kulatém znaku, který je na severní zdi. Vzal čtyřlístek a vrátil se ven. Twinsen nastoupil na loď a nabral kurs na poušť. Známým způsobem se dostal na mapu, kde předtím skočil do chrámu. Tady objevil na severní stěně kruhový znak. Použil roh a skála praskla. Skočil do otvoru. V jeskyni plné ježků byl malý elf, který dal Twinsenovi modrou kartu.

ZÁZRAČNÉ BALVANY

Twinsen se vrátil na loď a vyplul na ostrov Proxima. Kolem muzea vyběhl do pravého rohu. Našel tam auto. Nastoupil a nechal se dopravit k runě Marked Stone. Do skály udělal Twinsen díru známým způsobem. Skočil do ní a vypadl před starobylým balvanem. Přečetl si nadpisy a pospíchal zpátky k autu. Vrátil se na Proximu a pro změnu šel na jih, kde objevil „lítač“. Tím se dopravil ke kamenu Eclipse. Řekl mu heslo, které se dozvěděl z prvního šutráku. Dostal magickou flétnu. Potom Twinsen zase utíkal zpátky k prvnímu kamenu a osvobodil ho. Dostal za to srdíčka a magickou sílu. Vrátil se na loď. Vyplul na Hamalayi Mountains. Twinsen si tam velmi dobře pokecal s jedním rebelem, který mu řekl, že by bylo nejlepší, kdyby plul na ostrov Rebellion.

Twinsen se tedy vydal na ostrov Rebellion. Boje tady byly v plné síle. Skočil do příkopu a promluvil si s velitelem. Z příkopu vyskákal ven a začal hledat auto. To našel a vydal se do vnitrozemí. Tady se dva rebelové cvičili na natahovacím tučňákovi. Přistoupil ke generálovi a vedl s ním řeč. Potom si doplnil zásoby paliva a vydal se na zpáteční cestu.

Zpozoroval u hangáru vojáka rebela. Rebel ho zavedl do hangáru. Tady nastoupili na palubu výsadkového člunu, který je dopravil k horskému masívu.

Twinsen počkal, až rebelové vyčistí okolí. Potom se rozběhl a jediná jeho snaha byla zničit radar. To se mu taky povedlo. Po zničení radaru se i s jedním myšákem vydal na sever. Tady našli tank, do kterého nastoupili (myšák byl otrlý tankista). Pomocí tanku zničili kulometní hnízdo a rozbořili bránu do pevnosti. Tam Twinsen pobil všechny vojáky a pomocí klíčů osvobodil vězně. Nevrátil se však s ním zpátky, ale prolezl otvorem do hor. Tady vzal snowboard a sjel kopec. Moc se mu to líbilo, proto se na červenou kartu vyvezl vlekem ještě jednou nahoru. Po zábavě šel na východ, do myší vesnice. Tady zachránil pár vesničanů a postavil se doprostřed vesnice. Vyšel náčelník, poděkoval a dal mu nějaké instrukce.

Potom šel Twinsen za ženou, která vyhrabala díru, do níž skočil.

Vypadl vedle továrny, která vyráběla mutanty. Zabil hlídajícího slona a vzal mu klíč. Vešel dovnitř a promluvil si se slonem vpravo. Pak chvilku počkal a slon pustil podzemní dráhu.

V továrně Twinsen zničil dvě koule poskakující v kleci a přehodil dvě páky (nejdřív však zabil stráž a ze tří pák přehodil pravou a střední). Pak se vrátil autem zpátky do myší vesnice.

Náčelník moc poděkoval Twinsenovi za zničení továrny a odvedl ho ke zlaté mrkví bráně. Tak se Twinsen dostal na severní polokouli.

SEVERNÍ POLOKOULE

Twinsen se dal doleva. Zanedlouho narazil na pevnost. Vyvraždil všechny vojáky a šel ještě vlevo. Tady se postavil nad zmrzlé jezero čisté vody. Twinsen zahrál na flétnu a led roztál. Nabral do láhve od sirupu vodu a šel vpravo. Nastartoval vznášedlo a vydal se na ostrov Tippett. Tady od vlasáče koupil informace o “Cloning Center” a “Teleportation Center”. Potom šel Twinsen za rybářem na jih a dostal od něj klíč od brány. Zabil dva zloděje a šel se podívat na diskotéku. Ale ta se nekonala. Místo toho na pódiu seděl myšák a byl smutný. Na Twinsenovu otázku odpověděl, že nemá kytaru.

ZPÁTKY NA JIH

Twinsen se vrátil na jih, do myší vesnice, a skočil do díry. U továrny zničil kulometčíka, skočil za oplocení a šel pořád vlevo, až došel k svému plavidlu. Tady si ještě promluvil s rebelem. Twinsen se nalodil a plul na základnu rebelů a tady si pokecal s velitelem. Šel na Citadel Island a zjistil, že jeho dům je zbořený.

V záchvatu zuřivosti se chtěl jít napít do hospody, ale zjistil, že je zavřená a obsazená vojáky. Vojáky vymlátil a šel do sklepa, kde byla ukrytá schránka na čtyřlístek.

Twinsen se vrátil ke svému již neexistujícímu domu a tady si promluvil se sousedem. Ten ho pozval dál a věnoval mu svou ID kartu.

Potom se Twinsen vydal k pevnosti na Principal Island. Tady se dostal dovnitř pomocí červené a modré karty. Funfrock se mu teleportoval přímo před nosem. Šel do cely a slon mu dal klíč od trezoru, v kterém byl meč a adresa architekta. Potom šel vpravo, až došel k cele, v níž je zavřen myší bratr. Ze základny se dostal tajným východem v cele myšáka.

Potom se vydal na poušť, kde vyměnil starému myšákovi flétnu za kytaru. Při cestě nazpátek si Twinsen na vojenské základně posbíral nějaká srdíčka, penízky a jiné nesmysly.

Twinsen se rozhodl, že popluje do zemí věčného sněhu. Po vylodění šel pořád doprava, až došel k brance, kterou hlídal voják. Toho zabil, se získaným klíčem se dostal přes branku, skočil do díry a už byl v myší vesnici. Potom ještě prošel mrkví bránou a byl na severní polokouli.

OSTROV BRUNDLE

Nastoupil na vznášedlo a vyrazil směrem na ostrov Brundle. Přes bránu se dostal tak, že se prokázal ID kartou souseda. Šel vlevo, vylezl po žebříku na střechu a použil roh na protilehlou zeď a ta praskla.

Skočil dovnitř a zabil slona vpravo (měl u sebe klíč). Další klíč vzal ze sudu před dveřmi. Otevřel dveře a vešel...

Teď se nacházel v centru. Tady zabil všechny hlídače, rozbil teleporty a počítač. Ven se dostal tak, že přeskočil rozbořenou zeď na jihu. Twinsen doběhl zpátky ke vznášedlu a nabral kurs ostrov Trippet.

Hudebníkovi Twinsen daroval kytaru a barman ho za to pustil do tajných stok. Twinsen vodu přebrodil na zádech kraba a šel dál, až narazil na dveře (zamčené). Klíč vyhrabal z díry. Otevřel si dveře a vylezl k dráčkovi. S ním odletěl na Fortress Island.

FORTRESS ISLAND

Před bránou Twinsen zlikvidoval stráž a tank. Nato doběhl rebel a vyhrabal díru, přes kterou se Twinsen dostal do pevnosti. Šel pořád na sever. Najednou uviděl přes mříže svou milou. Šel k ní, aby jí dal pusu, když najednou klec spadla. Funfrock se smál.

„Dostal jsem Tě...hrdino...HAHAHAHAAA“

Probral se v cele a známým způsobem se dostal ven. Šel vlevo, narazil na svou milou. Poznal však, že to není ona. Zabil proto tuto napodobeninu a vzal si klíč, který z ní vypadl. Šel na sever a vyndal si ze skříňky své věci. Potom se dal vlevo. Šel dozadu. Zatroubil na znamení a dostal se do místnosti s runovým kamenem. Vylil na něj vodu a základna explodovala.

Potom šel na sever. Utekl před buldozerem a zabil dělníka. Vzal si klíč a šel pořád na sever, až narazil na slona, který mu dal klíče od buldozeru. Buldozerem rozbil zával a šel pořád po kolejích. Narazil na buldozer. Tomu unikl tak, že vyskákal po cihlách. Druhému hodil do cesty mechanického tučňáka.

Najednou přišel k dělníkovi, kterého když zabil, vypadl klíč.

Klíčem otevřel branku a dostal se ke studni. Tady vylezl nahoru a utkal se s Funfrockem. Shodil ho dolů.

Potom zatroubil na znamení. Odtáhl se poklop.

Twinsen vzal svoji milou, šel s ní pořád dolů, až se propadli do místnosti, v které se objevil taky Funfrock.

Tady se utkal Twinsen s Funfrockem naposledy. Za chvíli ho zabil a potom ... co bylo potom?

To vám neřeknu...

Vrátil jsem se včera z dovolené. Byl jsem na planetě Twinsun... A bylo tam krásně, prožil jsem tam největší dobrodružství v mém životě. Nevěříte?... Věřte nebo ne, ale jedno je jasné... mé jméno je TWINSEN...

S pozdravem ✖ **Vlapon**.

Lost Eden

PC-CD, CD32

Probudil jsem se do jednoho takového opravdu hodně obyčejného rána, vzdal jsem za něj dík Perunovi, vyskočil z postele a zašel se podívat do trůnního sálu na taťku. Cestou jsem pozdravil přitroublého Thuga, který ze sebe začal soukat svoje obvyklé „Aa.a..a...“.

Otec jako obvykle seděl na trůnu. Vedle něho stál Eloi, zvláštní posel, který přinášel zprávy ze světa. Jako obvykle mluvili o Rexovi a jeho řádění. Všichni jsme věděli, že s tím bude potřeba něco udělat, ale otec všechno prostě sabotoval. Kdysi prý proti Rexovi sám bojoval, ale poté, co přišel o mou matku a sestru, toho, kdo ví proč, nechal.

Eloi na mě několikrát mrknul tak nenápadně, že nebýt otec skoro slepý, musel by to vidět. Pak ještě šeptem prohodil, že se sejdeme u mě v pokoji, což si mohl také ušetřit, protože jak byl otec slepý, byl i hluchý.

V pokoji mi teprve začalo docházet, že tohle ráno až zas tak obyčejné nebylo. S tím, co jsem dostal od Eloie, a s talismanem, který mi věnoval náš nejvyšší a v širokém dalekém okolí také jediný mudrc, jsem se vydal k zadnímu východu z citadely.

Poprvé jsem letěl na pterodaktylovi - tedy pokud to pterodaktyl byl. Celou cestu na mě vanul severák, takže jsem na konci byl pronikavě svěží.

Vplachtili jsme do jeskyně. Na jejím konci jsem se setkal s jakousi uhlovodíkovou formou života, kterou si vzhledem ke svým znalostem pravěkých ještěrů nedovolím nikam zařadit. To něco zjevně umíralo a bylo to otcem té dívky, co mě sem přivezla. Takže to také mohl být pterodaktyl, ale kdo ví? Pochopil jsem, že mi může pomoci, a to i přes to, že bude mrtvý. Z posledních sil mi dal zvláštní mušli, se kterou jsem se později často radil. Když zemřel, vzal jsem ještě nůž a společně s dívkou Dinou se vrátil do paláce.

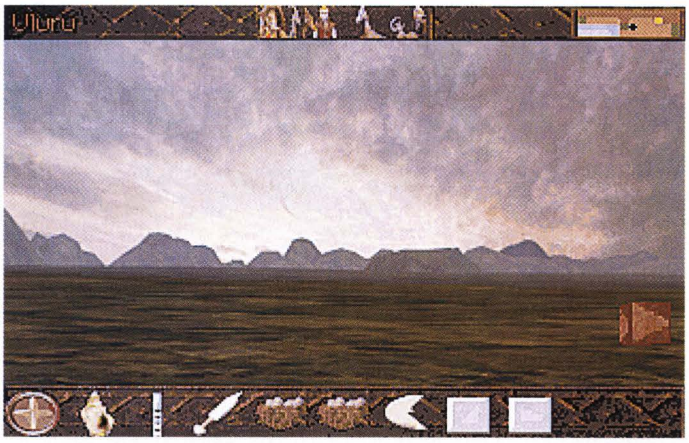
Něco mě napadlo, a tak jsem zamířil do mučírny. Dívku jsem táhnul za sebou. Nevím, co si myslela, že tam budeme dělat, ale evidentně se jí tam nechtělo. Dal jsem jí tedy ten talisman a šla. Potřeboval jsem ji nutně k překladu.

Po krátkém rozhovoru, ze kterého jsem kromě jednoho zubu neměl vůbec nic, jsem se vydal zpátky k našemu mudrcovi. Obešel jsem ho a mumii ve výklenku zasadil do úst darovaný zub. Otevřela se mi jakási chodba, kterou vzhledem k tomu, že o ní nikdo doposud nevěděl, mohu směle nazvat tajnou.

Prošel jsem kolem několika nástrah až k soše dinosaura. Můj bágl byl zase těžší o jeden krystal ve tvaru jehlanu. Podrobně jsem prozkoumal fresky na zadní stěně místnosti a došlo mi, co musím skutečně udělat, pokud chci nad Tyrany a Rexem zvítězit. Bylo nutné na celém území světa vystavět nové citadely. Dostal jsem k tomu cosi opravdu velmi účinného - píšťalku. Došoural jsem se zpět k mudrci, vyndal jehlan a položil ho na zrcadlo, které leželo na stole. To ožilo a na jeho ploše se mi v přímém přenosu zjevil sám Rex. Chvíli něco žvatlal a na závěr se zasmál způsobem, kterým se smějí umírající čarodějnice, když chtějí říci, že pro ně to teda ještě vůbec neskončilo. Pak obraz zmizel. Z dobrého zvyku - sebrat všechno co není přibité - jsem zastrčil zrcadlo do torny a vydal se za Thugem.

Ten ze sebe z ničeho nic vyrazil „..hoooj“. Chvíli jsem na něj tak nechápavě koukal, a pak mi došlo, že konečně dokončil pozdrav z tohoto rána. Přibral jsem jej do party a šel stavět citadely.

Stavění citadel byla svým způsobem vzrušující záležitost, ale i ta se časem omrzela. V podstatě šlo o tohle: Na každém území, které jsem objevil, se nacházela tlupa domorodců, stádo dinosaurů a velociraptorů a všudypřítomní Tyrani, kterých se sice všichni báli, ale nedokázali proti nim nic udělat. Musel jsem dát domorodce a dinosaury dohromady a přesvědčit je, aby vystavěli citadelu. S dinosaury to šlo hladce, stačilo jim dát houby (jen tak pro pořádek, houby rostou v lese) a zahrát jim na píšťalu jakousi unavenou melodii. Na různých místech se to muselo provádět v různém pořadí a někde jsem dokonce musel zároveň přesvědčovat i velociraptory.



Ti však byli jediní, kteří mohli Tyrany porazit. Potřebovali k tomu ale určitý talisman, jako nástroj moci. Kromě toho nebojovali zadarmo. Chtěli zlato, které jsem celkem bez problémů nacházel na březích řek. Všude platí na Tyrany jiný talisman. Většinu z nich jsem získal od kmene v Uluru, výměnou za masky. Jaký talisman na tyrany platí, to jsem se dozvěděl od tvorů, žijících ve vodě. Nejdříve je ovšem potřeba vylákat je na břeh. Což se provede celkem snadno tak, že se do vody hodí jablko. Na hledání jablek je expert Thug.

Vždy, když jsme porazili Tyrany, byla oblast dost bezpečná i pro triceraptory. Pomáhali nám ve finální fázi stavění citadel a v jejich zpevňování. Chtěli za to jenom prázdné ptačí hnízdo a snad trochu zpěvu, který obstarala dívka z mé družiny.

Většinu věcí, které jsem v této fázi potřeboval, jsem dostal buď za dostavění citadely, nebo jejich další výměnou.

Určité problémy byly pouze s Nerimem, kterému jsem musel dát ten starý nůž, abych mohl rozšířit svá území, a s Dinou, která se na jednom místě odmítala pohnout a přesvědčily ji až výjevy z Rexova života, jichž jsem dosáhl pomocí zrcadel.

Za zmínku také stojí domorodci z Tamary, kteří se schovávali v jedné jeskyni, kde bych to vůbec nečekal.

Vládcem země

V době, kdy se kruh z dostavěných citadel uzavřel a já měl už tři z pěti potřebných zrcadel, došla zpráva, že mi zemřel otec. Nyní jsem byl vládcem já.

Vrátil jsem se zpátky domů do citadely rodu Mo. Na smrti je zvláštní, že když se o ní dovíte, velice vás to zaskočí, ještě více však udiví, když přijdete na pohřeb a nebožtík je opravdu mrtvý. Král skutečně v pánu byl a tím mi vyvstala spousta problémů. Po otci mi zbyl jeden lesní roh.

Naše rodina má takový zvyk, připravit zesnulého vladaře na život na onom světě speciálním obřadem v Embalmers. Zašel jsem tam tedy. Byl zde ovšem jeden problém. Chrámové kněžky vyzvaly někoho z nás, aby provázel krále na cestě do záhrobí. Hrdě jsem se rozhlédl po své družině, abych vybral z dobrovolníků, ale družina tam nebyla. Spěšně jsem se omluvil a vydal se zpět do citadely Mo.

Jak tak bloudím po chodbách, padne mi do oka ten člověk z mučírny. Ano, to bude přesně ta ideální oběť, které když se to dobře vysvětlí...

Dal jsem mu roh a přibral ho do družiny. Vrátili jsme se do Embalmers a nechali krále projít obřadem. Pak jsme se vrátili a pohřbili ho.

Zase jsem začal stavět citadelu. Tentokrát v Shandow. Po jejím dokončení jsem si šel s napřaženou rukou pro odměnu. Mé očekávání mne nezklamalo, dostal jsem zlatý meč. No vida, to se mi zrovna hodí.

S mečem jsem zašel do Embalmers, kde jsem těm osobám, které pro nedostatek výstižnějších výrazů budeme muset nazvat ženami, dokázal, že jsem král. Daly mi za to tři speciální instrumenty.

V posledním území, kde jsem stavěl citadelu, proti mně nasadil Rex všechny tyrany co měl. Rozdal jsem tedy přátelům instrumenty a pečlivě jsem vybral ty s největším hudebním hluchem. Zanotovali jsme tyranům něco z našeho zlatého fondu a ti se v hrůze rozutekli.

Po bitvě jsem se vrátil do paláce. Chvíli tak bloumám po trůním sále a šťourám se mečem v kamenných freskách, když do jedné z nich zajel meč jak po másle. Otevřela se mi další tajná chodba. Teda těch tady je, mně se hned zdálo, že ta naše citadela má extremně tlusté zdi.

Nechal jsem si poradit od sestry a prošel jsem bludištěm, na jehož konci leželo jedno opravdu velké vejce. Dal jsem je Eloiovi a společně s ním se vydal na Bílou Archu.

Zaletěli jsme k jeskynním lidem, protože byli jediní, kteří nám mohli pomoci. Dali mi speciální kořen, s nímž jsem se vrátil na Bílou Archu, kde jsem onen inkriminovaný kořen neprozřetelně pozřel.

Pravděpodobně jsem na chvíli zemřel, přátelé mi totiž potom vyprávěli, že jsem přestal dýchat, přestalo mi bít srdce a začal jsem chladnout, což by tak zhruba odpovídalo. Já jsem si mezitím promluvil s Velkým otcem dinosaurů. Nyní jsem měl již čtyři zrcadla.

Naposledy jsem zašel k jeskynním lidem. Zodpověděl všechny jejich stupidní otázky, kterým tito dobří lidé přikládali jistou obtížnost. Odpovědi byly tyto: slunce, měsíc a pytel země. Odpovědi byly od začátku zřejmé, jediný problém byl najít věci, které je symbolizují. Slunce jsem našel v opuštěných jeskyních v Koto, měsíc dostal za dostavění citadely v Chaamaru, stejně jako pytel se zemí za dostavění citadely někde jinde. Tak jsem získal poslední zrcadlo.

A hurá na Rexe. Ještě nezbytné loučení s hrdinou chystajícím se na jistou smrt, a pak jsem vešel do Rexovy lávové jeskyně. Snad prozřetelnost sama mi poradila, abych nejdříve zašel napravo a dal dohromady s posledním zrcadlem šestistěnnou kostku. Pak už stačilo jen vyjít schody a zrušit iluzi Rexovy velikosti.

A to je konec. Jestli mě na tomto příběhu něco štve, tak je to fakt, že mě celou dobu nikdo nepustil ke slovu.

(z ohmataného deníčku Adama přepsal ✖ **Napoleon**)

Pozn.: Autor též děkuje společnosti MEGAtrans za přepravení kamenných desek deníčku.

TIPY & TRIKY

TRIKY ZASÍLEJTE NA ADRESU: **PCP - EXCALIBUR, P.O.BOX 414, 111 21 PRAHA 1**

PC

Descent

GABBAGABBAHEY = Aktivuje cheaty, SCOURGE = Zbraně, MITZI = Všechny klíče ,RACERX = Nezranitelnost On/Off, GUILE = Neviditelnost On/Off, TWILIGHT = Doplnění štítů, FARMERJOE = skok do dalších úrovní, Alt-F na mapě - ukáže se celá mapa. Pozor na překrývání s klávesami na ovládání a střílení.

Inferno

Při boji použijte NAVICOM, pausněte hru, vyberte si zbraně a další věci, vraťte se do hry, hned to bude veselejší.

Jungle Strike

LEVEL 2 : R V W T 7 N 4 M Y R 7
LEVEL 3 : 9 N G Z K 3 B X N M L
LEVEL 4 : X 7 N P Y 9 V 7 6 C F
LEVEL 5 : V 6 C K 7 C J D X N W

Magic Carpet

Na aktivování cheat módu potřebujete: být ve hře, zastavit koberec a stisknout I. Pak napište RATTY a stiskněte return.

ALT+F1 - Všechna kouzla
ALT+F2 - Více many
ALT+F3 - Zničí všechny protivníky
ALT+F4 - Zničí všechny balóny
ALT+F5 - Zničí všechny hrady
ALT+F6 - Vyléčí
ALT+F7 - Zničí všechny příšery
SHIFT + C - Dokončí úroveň

Na skok do další úrovně napište CARPET -LEVEL n (kde n značí číslo úrovně) Pozn.: V případě skoku do další úrovně byste měli použít cheaty, protože vám zmizí všechny kouzla

OMF

Advanced Menu - Podržte 2, 0, 9 a 7 aby se vám objevila nová volba v hracím podmenu.
Nastavení obtížnosti - Při výběru obtížnosti stiskněte s podržte Doprava budete v 'Deadly' módu. Potom stiskněte a podržte O, M a F několik sekund, pak Doprava a budete mít obtížnost 'Ultimate'.
Zvukový test - Stiskněte a podržte Alt, S a F v hlavním menu.
Velké poškození - Podržte B, I, G a číslo od 1 do 9, znásobíte trosky padající ze soupeře. Děšť Trosek Podržte R, E, I a N trosky z robotů propadnou podlahou a budou na vás pršet.

Quarantine

Level Password 1-2 OMNICORP IS ALL KNOWING, 2-3 KEEP THE OPRESSOR OPRESSING, 3-4 THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH, 4-5 HAVE YOU HAD YOUR HYDERGENE TODAY, 5-6 KEMO CITY A NICE PLACE TO VISIT. Při spouštění z dosu přidejte ke spouštěcímu EXE souboru: -cheater -infinite -nocar -invince. Ve hře pak stiskněte Alt, Ctrl, a F7 předtím, než vás někdo trefí nebo než někoho trefíte vy, budete nesmrtelný, budete mít nekonečné zbraně a na silnici nebudou žádná auta. Naeditujte první pozici následujícím způsobem. Pro extra peníze: 001997 změňte na AB 001998 změňte na 61; Pro plné štíty: 00002B změňte na FF 00002C změňte na 7F; Pro plné zdraví: 00006D změňte na 7F 000071 změňte na FF

Theme Park

Zvolte si za přezdívku Horza, CTRL-C vám přidá peníze, ALT-Z, CTRL-Z a SHIFT-Z vám dodá atrakce, obchody a ostatní zařízení.

Tie Fighter

Jestliže v souboru FLIGHT.OVL změníte 36234 na 01, zneškodníte tím všem protivníkům Hyperspace Drive! Aby všechny vaše lodě měli Hyperspace Drive, změňte 36230 na 01.

AMIGA

DISPOSABLE HERO

Opravený cheat. Nejprve zvolte menu OPTIONS. Pak nastavte mód na ARCADE a hlasitost SFX na nulu. Pak dejte exit a jděte k highscores. Podržte PTM a napište EUROPHIA a stiskněte LTM, vrátíte se do hlavního menu. Znovu zvolte OPTIONS, nyní by se v něm mělo objevit cheat menu.

FIFA International Soccer

V menu OPTIONS napište:
YYYXAAAB - neviditelné stěny
XABYYBAX - bláznivý míč
BARBYL - točený míč
BABBBBBBBB - super kopy
AAAAAYYYYY - super brankář
AABBYYXX - super mužstvo
LLLLLRL - super obrana
RRRRRLR - super útok
SMILERULEZ - druhý hráč nemůže kopat do míče.

ISHAR 3

Stiskněte a držte CTRL, ALT, V a s myší najeďte plně doleva a stiskněte LTM. To by mělo obnovit vaše životy.

Death Mask

Kódy do všech úrovní:
Level 2 - 52383
Level 3 - 22428
Level 4 - 84843
Level 5 - 22087
Level 6 - 38641
Level 7 - 06395
Level 8 - 33224
Level 9 - 35527
Level 10 - 48962
Level 11 - 65074
Level 12 - 62438
Level 13 - 28283
Level 14 - 85325
Level 15 - 10769
Level 16 - 25324
Level 17 - 43542
Level 18 - 62156
Level 19 - 84678
Level 20 - 57093
Level 21 - 29264
Level 22 - 47446
Level 23 - 75330
Level 24 - 82855
Level 25 - 58474
Level 26 - 38392
Level 27 - 55276
Level 28 - 68613
Level 29 - 75156
Level 30 - 70948
Level 31 - 54334
Level 32 - 39814
Level 33 - 52262
Level 34 - 73164

Benefactor

Underworld
3MQLGPQLGP
3MQLMP5PQT
3MQL4PSNQR
3NQL2Q4JC4
3NQLGQQLGQ
3NQLMQ5PQ5
3NQL4QSNQS
3MQL3PSNKR
3MQLKP5P4T
Tombs of Egypt
3MQLQPQLQP
3MQLSP4JQN
3NQL3QSNKS
3NQLKQ5PK5
3NQLQQQLQQ
3NQLSQ4JQ4
MMQP2P4NCN
MMQPGPQPGP
MMQPMP5TQT
The Treetop Rescue
MMQP4PSRQR
MNQP2Q4NC4
MNQPGQQPGQ
MNQPMQ5TQ5
MNQP4QSRQS
MMQP3PSRKR
MMQPKP5T4T
MMQPQPQPQP
MMQPSP4NQN
MNQP3QSRKS
Stones and Bones
MNQPKQ5T45
MNQPQQQPQQ
MNQPSQ4NQ4
3MQJCNQJCN
3MQJ2NSLGP
3MQJKNWPQT
3MQJMN5NQR
3NQJC4QJC4
3NQJ24SLGQ
3NQJK4WPQ5
Merry Winterland
3NQJM45NQS
3MQJGN5NKR
3MQJ3NWP4T
3MQJ4NSLQP
3MQJQNQJQN
3NQJG45NKS
3NQJ34WP45
3NQJ44SLQQ
3NQJQ4QJQ4
MMQNCNQNCN
The Techno Treat
MMQN2NSPGP
MMQNKNWTQT
MMQNMN5RQR
MNQNC4QNC4
MNQN24SPGQ
MNQNK4WTQ5
MNQNM45RQS
MMQNGN5RKR
MMQN3NWT4T
MMQN4NSPQP
To Hell with Minniat
MMQNQNQNQN
MNQNG45RKS

TIPY&TRIKY

Metal Mutant

1. *Metal Mutant* - to všichni známe. Co mám dělat, když ve druhém levelu jsem dostal bioradar, prošel čtvrté patro, následně teleportován do prvního a v jeskyni mi NIKDY nevystačí energie. Vím, že se někde má najít nějaká zbraň do Dinose, ale já to nezvládám.
2. Kolik má kapacitu CD na Amigu? Mám-li A1200 a koupil bych si CD ROM přes PCMCIA tandem + emulátor CD32, šly by mi přehrávat písničky?
✍ *Standa*

1. Vyber OPTIONS, zvol MODE ARCADE a dej hlasitost SFX na nulu. Exit Highscore, podrž PTM a napiš EUPHORIA, LTM. Znovu OPTIONS a objeví se nová volba - cheat menu.
2. Stejnou jako každé jiné - cca 650 MB a ano i bez emulátoru.
✖ *Lewis*

Hry na Amigu 1200?

1. Je opravdu tak málo her na Amigu 1200?
2. Poběží *Mortal Kombat 2* na A1200?
3. Líbí se mi letecké simulátory apod. hry. Kde bych je v Plzni sehnal?
✍ *Wolf*

1. Méně než na PC.
2. Ano.
3. V obchodě s počítačovými hrami, ale kde je v Plzni, to nevím.
✖ *Lewis*

TFX na A1200

1. Nevíte, jestli TFX na A1200 nebude mít jenom stejný název (na rozdíl od zdařilého bratříčka na PC). Je to má noční můra. Zapnu monitor a objeví se jako tradičně létající krabice od bot a ještě k tomu silně cuká.
2. Jedna firma v Ex22 uvádí, že mají hru na A1200 Wolfenstein II, ale vy zase tvrdíte, že nic takového neexistuje.
3. Proč jste nikdy nevydali recenzi na božskou skákačku *Global Gladiator* od Virgin.
✍ *David Vobořil*

1. TFX již existuje na A1200 a nevypadá špatně, ale chce to alespoň turbokartu, jinak je to dost pomalé.
2. Přímo Wolfenstein ne, pokud si ho nepustíš přes PC-Task. Existuje ale spousta podobných her.
3. Možná se budeš divit, ale nikdy jsem tuto hru nehrál.
✖ *Lewis*

Prince of Persia

Ve hře *Prince of Persia* jsem došel až k modrému ohni, za kterým je socha orla. Při každém doteku s plameny vždy shořím. Nevím, jak se přes něj dostat.
✍ *Pavel*

Milý Pavle, musíš skočit na na podstavec. Tím se Ti otevřou dveře asi o dvě obrazovky dále. Pak skočíš zpět a dojdeš až ke dveřím. Dále se už snad dostaneš sám.
✖ *Mrkoslav Pytlík*

MORTAL KOMBAT II

V úvodní obrazovce, kde si vybíráte START nebo OPTIONS napište FIONA. Obrazovka blikne zeleně, tím se vypla krev (zapnete ji opětovným použití cheatu). Zvolte menu OPTIONS a napište ZEDWEB, objeví se nová volba (DIAGNOSTICS). Vyberte ji, je to speciální cheat menu.
✖ **Lewis**

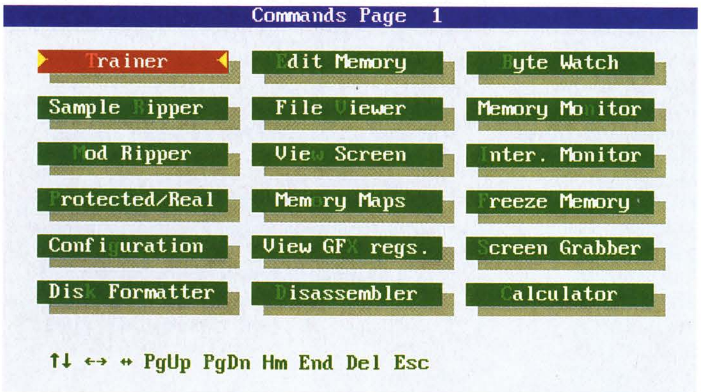
Action Replay PC (v 4.1)

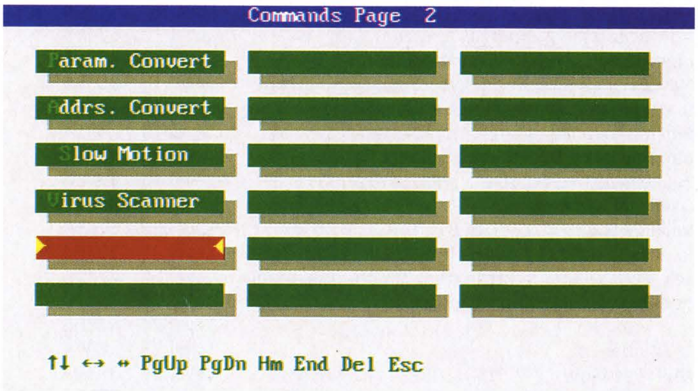
Kdysi jsem si na svou Amigu 500+ půjčil Action Replay MK III a můj svět se změnil. Najednou jsem si mohl prakticky z každé hry „típnout" obrázek (měl jsem z nich pak nádhernou kolekci), mohl jsem si rozehranou hru nahrát a zase pokračovat druhý den, což bylo prostě skvělý u zdlouhavých her bez možnosti save pozice. Taky jsem tímto stylem dohrál plno stříleček a mlátiček, pokud u nich nešla najít energie. MK III mě totiž nechal najít si životy, ale na energii potřeboval víc RAM, než jsem měl, takže mi to bylo na houby. Ale i to co na mé Amize mohl provádět stačilo k tomu, abych si připadal jako v sedmém nebi. Už mne žádná hra nemořila, prakticky každou jsem pokořil. Jen tak mimochodem, vrátil jsem ho s přemáháním po roce a půl.

Asi pochopíte, že když mi bylo oznámeno, že podobné zařízení existuje i pro PC, srdečně jsem se zasmál a šel si dál smažit topinky. Dopadlo to tak, že jsem ho nakonec dostal domů na krátkou dobu (he,he...) na testování. Nejsem žádná mánička, abych se nechal opít rohlíkem a tak jsem ho hnedka začal rozšťourávat.

KDO, CO?

Action Replay vyrábí firma Datel Design & Development Limited, kterou mimochodem založil v Anglii jeden Čech, který má mimochodem ještě pořád někde v Praze babičku. Proslavili se ripovacími zařízeními jako byl například Lifeguard na ZX Spectrum, pak vyráběli i zmiňovaný MK III pro Amigu, Action Replay pro Segu, Game Boye, různé speciální pomocné karty pro konzoly a Action Replay PC (AR) je jedním z jejich posledních produktů.



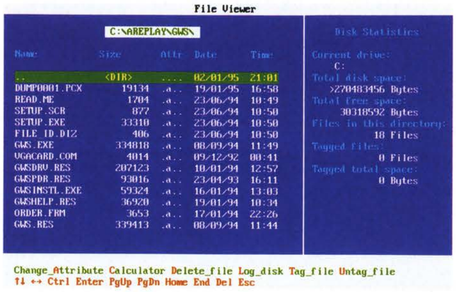


PRVNÍ DOJEM

Hezká barevná krabice v sobě skrývá běžně vypadající desku zabalenou v ochranném obalu s lupacími lupínky jako jsou v bonboniérách (dobrá ochrana proti nárazům při dopravě), instalační DD disketu s barevnou nálepkou s robotem (hele, tady se někdo podbízí) a německým manuálem na křídovém papíře. Napsal jsem německém? Eeeeehrkprskhuhkrkiiikuhbrspktrb!!! Tfuuuj!!! Sprechen ich deutsche nicht mich bich dich,... err.... Uf, naštěstí je tu český manuál. Tisk nic moc, ale ve spojení s obrázky z němčoura postačí. Navíc ho nepřekládal úplný Hurvínek a tak má český jazyk manuálu i nějakou úroveň. Dále je tu registrační karta, kterou nebudete chtít odeslat, protože je taky hezky barevná. Posledním komponentem, který vám padne do oka jako první je dlouhý ocas s malým držadlem a červeným čudlíkem na konci.

INSTALACE

Už nejsem instalační panic. Hrdě jsem nainstaloval svou první kartu, aniž jsem hnul brvou. Prostě jsem jí tam strčil a bylo. Nicméně nebýt toho, že jsem to už několikrát viděl, asi bych si nevěděl rady a v manuálu k samotné mechanické instalaci je jen velmi strohý odstavec. Chyba, chyba! Následně jsem do samičky v kartě našrouboval jeden konec ocasu a přitáhl si ten druhý, s hezkým červeným tlačítkem k sobě.



```
                              File Viewer
            C:\AREPLAY\GWS\                       Disk Statistics
 Name         Size    Attr  Date      Time     Current drive:
                                                  C:
 ..           <DIR>   ....  02/01/95  21:01    Total disk space:
 DUMP0001.PCX  19134  .a..  19/01/95  16:58      >270483456 Bytes
 READ.ME        1704  .a..  23/06/94  10:49    Total free space:
 SETUP.SCR       877  .a..  23/06/94  10:50       30318592 Bytes
 SETUP.EXE     33310  .a..  23/06/94  10:50    Files in this directory:
 FILE_ID.DIZ     406  .a..  23/06/94  10:50             18 Files
 GWS.EXE      334818  .a..  08/09/94  11:49    Tagged files:
 VGACARD.COM    4014  .a..  09/12/92  00:41              0 Files
 GWSDRV.RES   207123  .a..  10/01/94  12:57    Tagged total space:
 GWSPDR.RES    93016  .a..  23/04/93  16:11              0 Bytes
 GWSINSTL.EXE  59324  .a..  16/01/94  13:03
 GWSHELP.RES   36920  .a..  19/01/94  10:34
 ORDER.FRM      3653  .a..  17/01/94  22:26
 GWS.RES      339413  .a..  08/09/94  11:44

 Change_Attribute Calculator Delete_file Log_disk Tag_file Untag_file
 ↑↓ ↔ Ctrl Enter PgUp PgDn Home End Del Esc
```

Následuje instalace softwarová. Ale fuj! V manuálu vysvětleno přesně, ale proč musím psát A:Install A: C:??? Celá instalace spočívá v přehrání několika souborů z disku na HD. Následuje setup (port myši, typ klávesnice apod.) pro program AR a tady bacha! Jako šťoural jsem ho po sobě spustil pětkrát, z čehož se mi dvakrát zhroutil! Asi nevydržel můj DOS 6.0, PChe, che, che.

Aktivaci AR provedete souborem AREPLAY.COM, případně i PROT.EXE, používáte-li Protected mód. Instalační program nabízí, že změny ve vašem autoexecu provede za vás. Pokud mu to dovolíte, dá vám vždy při bootu počítače na výběr boot normální a boot AR. Na obrazovce se objeví normální DOS menu s položkami NORMAL BOOT a ACTION REPLAY BOOT. Šipkami posunujete ukazatel, klávesou odstartíte boot pod ukazatelem. Vřele nedoporučuji. Autoři byli sice relativně chytří a ukazatel nechali implicitně začínat na NORMAL BOOT, ale jednak to i přesto zdržuje a jednak ne s každým autoexecem si program poradí. Například ten můj pěkně pokonil. Uznávám, že v něm mám binec, fůru remů a počítačem neidentifikovatelných soustav znaků, ale to nic nemění na tom, že ho Install AR nezvládl. Už vůbec nedoporučuji zadávat si volání programu AR do systémových souborů. Pamatujte, že vám v paměti zabírá místo a jelikož 98,12 % čtenářů má 4 MB RAM a 112,4 % z nich by chtělo na 386 spustit Wing Commandera 3, nebo něco podobného, můžete se velmi rychle dostat do hlášek o nedostatku paměti, což znamená editaci autoexecu a nový boot. Dost zdlouhavé co? AREPLAY.COM lze navíc používat v různých syntaxích a to je nejsnadnější při spouštění z DOSu, pokud nechcete celé dny obcovat s autoexecem a bootovat.

Další volný slot v mém PC. Zaplnit či nezaplnit? Toť otázka!

Až tím vším projdete, najdete v adresáři AREPLAY, který lze (až po instalaci) přemístit kamkoliv, 12 souborů pro AR (zabírají jen hezkých 245,760 KB) a 4 adresáře, které nejsou nutné. Je tu hnusný sharewarový Pacman od Simona P. Constabla (fuj, Simone, styď se, to je už daleko lepší Gobman od Filipe Mateuse, jehož prvních deset level je freeware), který slouží jako ukázka a v manuálu je na něj často odkazováno v souvislostech typu „Dnes se naučíme ripovat moduly. Nahrejte si Pacmana a...". Dále je tu Dual Module Player 2.7 a Modplay PRO v2.19b Marka Coxe pro přehrávání modulů a Graphic Workshop pro zobrazování ripnutých screenů (všechny programy jsou shareware takže Datel se zase jednou ukazuje jako správný šetřílek). V adresáři codes je pak 47 ukázkových sad kódů do her jako je Frontier, Ultima 6, Heimdall 2 apod.

NĚKOLIKAHODINOVÁ CHIMÉRA

Po instalaci AR jsem několik hodin klel a proklínal všechny okolo i ty hodně daleko. Proč? Na všechny moje snahy o zápis na HD reagoval AR stroze „Access denied". Hardwarová kolize byla vyloučena, tu si AR sám rozpozná a navrhne nové nastavení. Nakonec jsem to dal do pořádku parametrem /x: 1024. Poučení 1? „Vyplatí se nejprve důkladně pročíst manuál a to i ten v angličtině na disku." Poučení 2? „Co si neuděláš, to nemáš."

UPGRADE

Pokud vlastníte některou starší verzi AR a zakoupíte si UPGRADE, dostanete nový manuál, nový instalační disk a nový čip. Ten se vymění za ten, který v kartě už máte. Datel opět boduje svým myšlením dopředu, protože inkriminovaný čip je jediná potvora na desce v plastickém domečku, z něhož se dá vytáhnout.

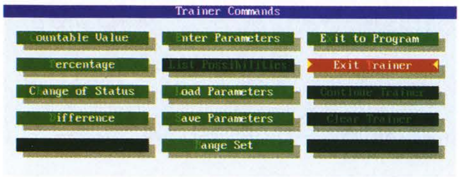
SOFTWAROVÉ KOLIZE?

Trenažer i Screen Grabber potřebují 1 MB paměti XMS. Pokud ho nemají, musí použít HD, což jejich chod zpomalí (nic hrozného). XMS je vůbec dost zapotřebí a pokud se podíváte blíže na můj problém zjistíte, že to byl i můj případ. Vůbec neplatí, že pokud si při bootování XMS navolíte dostatek, bude ji mít AR k dispozici. Některé programy mu ji totiž vyžerou a chudák malá blbá pak nedostane ani špetku. Proto je dobré mu ji ještě před spuštěním vyčlenit a to buď 1 MB, nebo alespoň půl.

QEMM může působit problémy, pokud je zavedena v M módu. Inicializace v módu F by ji měla učinit neškodnou pro AR. Kolize mohou (ale nemusí) také nastat při používání HIMEM.SYS a EMM386. Manuál se tomu dost podrobně věnuje. Jak se dozvíte níže, někdy může škodit SMARTDRV. Pokud používáte Windows, musíte startovat AR s parametrem /S.

OVLÁDÁNÍ

Tabulky AR vidíte na obrázcích někde tady okolo. V nich se pohybujete šipkami, aktivujete ENTEREM a vyskakujete ESCAPEM. Základní příkazy jsou rozděleny na dvě stránky (PAGE UP/DOWN), přičemž druhá je osazena jen čtyřmi příkazy. Očividně se počítá s místem pro nové funkce do budoucna, ale myslím si, že by se ti čtyři kluci malí mohli zatím v pohodě srovnat s kamarády na první straně a uživatel by měl více klidu. A když už musí být na dvou stranách, tak proč je funkce jako Slow Motion na PAGE2, zatímco Kalkulátor, nebo Disk Formatter, které budou rozhodně méně používané, trůní na PAGE1. Možná to záleží na typu majitele, ale možná mohla konfigurace taky dovolit rozmístit si jednotlivé čudlíky podle svého.



Nová menu se objevují jako bližší okna, podobně jako ve Windows. Je to přehledné a uživatelsky příjemné, ale schází mi tu dvě věci. Předně možnost navolit si vlastní barevnou konfiguraci tabulek a možnost používání myši (přes všechny trable s drivery) pro pohyb kurzoru. Že by zavedení těchto User Friendly položek bylo nepřekonatelným problémem se mi vůbec nezdá a píšu si AR pěkně tlusté černé MÍNUS.

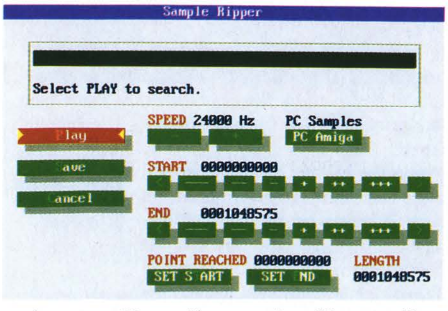
VLASTNÍ DOPLŇKY DO MENU

Pokud spustíte prográmek UPLOADER.EXE a podíváte se znovu na druhou stranu menu AR, najdete novou položku - Simons Program. To je jen krátká ukázka toho, že do AR si budete brzo moci doplnit vlastní utilitky. Datel by měl co nejdříve uvést ve známo přesný postup pro psaní utilit do AR. Píšu si střední PLUS za promyšlenou flexibilitu.

TRENAŽER

Většinu čtenářů bude asi nejvíce zajímat, jestli jim AR pomůže přežít některé hry. Odpověď je snadná a stručná: „bezproblémově". No dobře, uznávám, že jsem možnostmi trenažeru možná trochu příliš nadšen a tak v zájmu objektivity zkusím najít i zde nějaké mouchy, ale moc jich nebude. Tak třeba první z nich může být, že cheat, který ve hře najdete zadáte opět jenom do AR. Znamená to, že ačkoliv vy si létáte s nekonečnými štíty, vašemu kamarádovi, který AR v PC nemá, nebude kód FRONTIER 183007FFL k ničemu. Další háček je v tom, že pokud potřebujete, aby byl kód použitelný i na jiném počítači, neměli byste mít zapnutý HIMEM. No tak jsme se probrali tím špatným a teď k těm lepším stránkám. Na hodnoty zadávané čísly jako jsou počty životů, zásobník raket apod. se používá Countable Value. Stopnete počítač a zadáte momentální počet životů. AR spočítá možnosti a obyčejně na vás chrlí čísla jako 258 000 možných apod. Vy pak musíte přicházet o životy hodnou chvíli a vždy novou, změněnou hodnotu nahlásit. Najít protonová torpéda v XWINGu mi trvalo necelých deset minut (a konečně jsem tu misi, kde jsem seděl tři měsíce, proletěl). Když už jsem byl v kokpitu, začal jsem se pídit po tom, jak bych asi mohl udělat nekonečnou energii štítů. Pro tento a spoustu jiných případů je tu skvělá funkce Change of Status. V ní zadáváte jen dvě hodnoty. Stav který chcete a jakýkoliv jiný stav. Pokud se mi tedy vyšplhaly štíty na 100 %, zadal jsem START status, pokud klesly, zadal jsem CHANGED status. Opět jsem měl cheat do deseti minut. Nebyla to už ale taková sranda, jako countable values. Ačkoliv manuál tvrdí, že nejlepší je obě hodnoty střídat (start, changed, start, changed, start,...), mnohokrát se mi stalo, že právě zadání 2x start po sobě snížilo rapidně počet možností. Nakonec jsem ale stejně skončil s padesáti (!!!) možnými cheaty. Pod nižší číslo neuměl AR jít. Z nich jsem pak musel zkusmo tu pravou hodnotu najít (byla to ta první). Pokud by byly štíty ukazovány jako energie v různých hrách na ubývajícím sloupečku, mohl bych použít Percentage. Tady si při změně energie ve hře zadáte, ve kterém rozhraní se nachází: 0 - 25 %, 25 - 75 %, 75 - 100 %, 100 %. Posledním typem trenažeru je Difference. Používá se pro všechny hodnoty, u nichž znáte rozdíl. Dejme tomu, že by si úlisní programátoři kontrolovali nikoli oněch 6 torpéd, které jsem viděl vypsané na obrazovce, ale 15 - na obrazovku by vypsali rozdíl s 9. Jak na tohle přijít? Difference nabízí zadání Equal (úvodní hodnota), a pak menší nebo větší o tu kterou hodnotu (většinou o 1).

Nalezený kód má následující syntaxi: JMENO ADRESA XX (viz např. FRONTIER 183007 FFL), což se může hodit programově zdatnějším jedincům a experimentátorům. Cheaty, které naleznete, zadáváte do tabulky parametrů. Tu si lze uložit na disk a opět ji do AR přihrát. Tato tabulka má i rubriku Description, do níž si můžete zapsat svou poznámku o funkci toho kterého cheatu (ten dělá to a ten zas tohle...). AR dostává plus za další dobrý nápad. Samotným nahráním tabulky se ale cheaty ještě neaktivují. To musíte navolit ručně (stisk SPACE), což může být někdy zdlouhavé, ale prakticky to umožňuje mít v jednom souboru několik cheatů, třeba i na různé hry. Soubor s cheaty si jako ASCII moc neprohlédnete. Pokud nechcete používat tužku a papír, můžete použít utilitku PMT2TXT.EXE, která soubor na ASCII převede. Pro někoho zbytečnost, pro někoho ne.



Select PLAY to search.

SPEED 24000 Hz PC Samples

START 0000000000

END 0001048575

POINT REACHED 0000000000 LENGTH 0001048575

EDIT MEMORY

Skvělá věc. Edituje paměť v ASCII (písmena atp.), nebo HEX (šestnáctková soustava). Můžete si najít (Search) jakékoliv texty (nebo cokoliv jiného) momentálně přítomné v paměti a uložit si je na disk (případně si je z něj do paměti zase nahrát. Obsah paměti můžete libovolně měnit. Umožní přímý skok na kalkačku a dissassembler.

BYTE WATCH

Umožní nepozorovaně špiónovat určitou adresu v paměti. Kdykoliv se na ní něco změní, AR program zastaví a řekne vám, co na ní právě vlezlo.

SAMPLE RIPPER

Slouží k hledání samplů v paměti. Přehraje vám ji od zadané adresy do zadané adresy zadanou rychlostí. Je možnost volit mezi formátem Amigy a PC. Nalezená data lze pochopitelně ukládat na disk a to i jako WAV pro Windows. Velkou hvězdičku dostává AR za možnost zvyšování hodnot po stovkách, tisících a desetitisících a velké minus za neschopnost nechat uživatele číslo prostě napsat z klávesnice.

FILE VIEWER

Umí si prohlížet adresáře podobně jako Volkov. Ukáže vám velikost souborů, atributy jako čas a datum poslední změny, volné místo na jakémkoliv disku apod. Zdánlivě neužitečná funkce (každý má DOSmana, nebo Volkova) se hodí, pracujete-li s AR intenzivně a nemůžete si právě odskočit do DOSU, protože vám třeba běží nějaký program.

✖ KaT

(dokončení příště)

HARDWARE

Jaguar

1. Chci si koupit Jaguára (nemyslím tím kočkovitou šelmu ani auto) multimediální rodinné centrum a nevím zda-li půjde připojit k televizi do anténního vstupu jako osmistovka? Pokud ne, jaký mám k tomu koupit kabel?
2. Velmi se mi líbí *Mortal Kombat 1 a 2* a chtěl bych se zeptat zda je nebo bude na Jaga?
3. Existuje k Jaguáru nějaký programovací jazyk a uživatelské programy?
4. Jde k Jagu připojit normální mikrospínačový joystick a bude fungovat?
5. Dají se sehnat hry na Jaguára i u jiných firem než JRC?

1. Jaguára připojíš k jakékoli TV, která má normu PAL. Všemožné kabely Ti dají k Jaguárovi.
2. O *Mortal Kombat 1 a 2* mi není nic známo, ale připravuje se *Mortal Kombat 3.*
3. Uživatelské programy ani programovací jazyky neexistují. Jaguár není určen pro práci. Jednodušší programovací jazyk se snad dodává s vývojovým prostředím.
4. K Jagovi nelze normální joystick připojit.
5. Ano dají, ale tyto firmy je většinou od JRC nakupují.

✖ *Azirek*

Chci koupit Amigu

1. Chci si koupit Amigu, finanční prostředky mám jenom na A500, 500+, 600, tak bych prosil o radu, kterou z nich.
2. Kde se dá Amiga sehnat v Brně? V jednom Ex jste psali o tom Vochozkovi na Bolzanově, že tam prodává Amigy, ale já jsem tam viděl jen CD32 a ptát se mě nechtělo. Za kolik je tam takový pětikilo? Předem díky za radu.
3. To, že se začnou znovu vyrábět Amigy, je bomba, ale přispěje to k zdražení nebo zlevnění Amig?

✍ *Pavel Vaš. ze Šlapanic*

1. Já bych si raději nějaký ten pátek počkal, protože na A1200 se začínají tvořit velice dobré hry, hlavně různé odrůdy „doomovek", které na starších typech asi neuvidíš. Zkus to třeba k vánocům.
2. Budeš se muset zeptat jinde, Vochozkova prodejna již neexistuje.
3. Nové Amigy se budou vyrábět v Číně, kde je velice levná pracovní síla. Měly by tedy být levnější (budou muset).

✖ *Joe*

NÁZORY

PCP - EXCALIBUR, P. O. BOX 414, 111 21 PRAHA 1, FAX: 02 - 667 123 16

Rozbor Excaliburu 44

Tak jsem si po koupi nového Excaliburu řekl „TAK DOST!“ a rozhodl jsme se, že své názory na něj pustím do světa formou rozboru časopisu:

Strana 3 - namísto úvodníku informace o zakoupení Amigy Escomem plus skrytá podlézavá reklama firem distribuujících hry v České republice, co víc si člověk na úvod může přát?

Strany 4 a 5 - v impressu najdeme nového šéfredaktora a redakci, tzv. 'profesionálních redaktorů', kteří přichází z velkých deníků a měsíčníků. Tito lidé jsou možná experti na psaní článků, ale nikdy se nevěnovali počítačovým hrám, podle čehož jejich recenze vypadají (viz dále). I když je všude spousta nových jmen, nikde není žádná zmínka o změně redakce, což je přinejmenším zvláštní. Jinak je dvojstránka kaleidoskopu otištěna na hrozném černo-oranžovém pozadí, které velice ztěžuje čitelnost písma. Celý kaleidoskop se jaksi vyhýbá dění na trhu počítačů PC a je složen z útržkových informací o aktivitách, které mi většinou nic neříkají. Většina kaleidoskopu je z neznámých důvodů věnována menšinovému trhu konzolí. Namísto kaleidoskopu o hardwaru, konzolích, multimediích a soudních procesech bych v časopisu počítačových her hledal spíše informace o nových HRÁCH, tj. rubriku novinky nebo preview. Redakce Excaliburu však smýšlí jinak, takže žádné podobné rubriky nenajdete.

Strana 6 obsahuje bídně maličký proužek dopisů čtenářů, odpovědi na něž jsou podepsány různými jmény redaktorů, kteří na otázky odpovídali. Přijde mi to tak trochu megalomanské, ale budiž. Dopisy mě ničím nezaujaly, jsou velmi suše vybrané i zodpovězené. Druhá polovina stránky je věnována pozdnímu vysvětlování problémů CD ROMové přílohy z minulého čísla.

Strana 8-9. Recenze na Daedalus Encounter a první velká záhada se nabízí sama - proč se hra s téměř nejnižším hodnocením ze všech recenzí nachází v čísle jako první? Nechápu. Recenze není špatná, dobře hru popisuje, maličko sice zapomíná na hratelnost, ale ve srovnání s jinými 'skluzy' Excaliburu, jako bylo například špatné hodnocení hry Magic Carpet, je to ještě OK.

Ta pravá, Excaliburovská nota ale začíná na **stránce 10,** kde se nachází něco, co by měla být recenze na Discworld. Bohužel to ale recenze není, je to docela slušný popis světa Zeměplocha, který s hrou samotnou nemá nic společného. Se čtenáři, kteří se chtějí o hře něco dozvědět se autor smiloval teprve v maličkém posledním odstavečku, kde si sice přečtete o grafice a hudbě, ale o tom, jak se hra hraje nikoliv. Slyšel jsem určité názory, že některé recenze ve Score se málo vztahují ke hře samotné, ale a) nikdy to tak neděláme u povedených 'velkých' her, čímž Discworld určitě je a b) nikdy nezaplácneme CELOU recenzi kromě posledního odstavečku příběhem hry. To si skutečně dovolí jen Excalibur.

Na straně 11 je zrecenzováno UFO II tím nejhorším možným způsobem. U této recenze mě ještě zaujala skutečnost, že v tabulce se na prvním místě her tohoto typu nachází Warcraft PŘED Dunou II, co je samozřejmě nesmysl. UFO II se tam umístilo až na posledním místě, k čemuž nemám co dodat, jelikož se mi nedostává slov. Ano, UFO II skutečně je hodně podobné UFU I, ale kdo ho poctivě hrál (autor recenze to rozhodně nebyl) moc dobře ví, že například Warcraft je mnohem nehoráznější Duny II, kde autoři vyměnili jen prostředí a grafiku. Již na tomto místě jsem si všiml globálního snížení procentuálního hodnocení na úkor objektivity, např. hra 7th Guest získala v Excaliburu 100 % a Ufo II má jen 65 % - to je výsměch! Navíc se mě redakce Excaliburu snaží přesvědčit, že UFO II je co do kvality v podstatě na stejné úrovni jako NE-interaktivní filmeček Daedalus Encounter? To snad ne!

Recenze na Elite III na **straně 12** je naprosto neadekvátní. Autor se ani neobtěžoval podívat do manuálu (pokud ho vůbec měl), aby zjistil, že se hra liší v ovládání (píše, že nikoliv) a že se v politické situaci galaxie nic nezměnilo. Tvrzení, že ve hře chybí nové rakety, miny, bomby je čistá dezinformace potvrzující skutečnost, že autor hru nehrál. Článek mě jaksi nepřesvědčil o tom, že autor hru skutečně hrál, ale zato mě rozesmál touto poslední větou: „Pokud si hru zakoupíte na CD, bude obsahovat Full Motion Video - a to už stojí za to, ne?!“ Doufám, že to myslel jako vtip.

> **„V impressu najdeme nového šéfredaktora a redakci, tzv. 'profesionálních redaktorů', kteří přichází z velkých deníků a měsíčníků. Tito lidé jsou možná experti na psaní článků, ale nikdy se nevěnovali počítačovým hrám, podle čehož jejich recenze vypadají“** ***Andrew***

Stránky 13 a 14 přeskočím, protože recenzované hry neznám (simulátory nehraju a Amigu nemám). Jediné, co mě trochu zarazilo, že mezi hopsačkou Ruff'n'Tumble a UFO II je tak propastný procentuální rozdíl. **Plakát** je pěkný, asi je zase do Score začneme dávat. Dále přichází hodně opožděná recenze na Kyrandii III, která je sice dobře napsaná, ale vzhledem k velikosti a potenciálu hry příliš krátká. Podle obrázků soudím, že se autor ve hře příliš daleko nedostal. Asi ho tlačil tvrdý dvoutýdenní (nebo dvouměsíční?) limit.

Stránka č. 20 sice není očíslována, ale zato se na ní nachází velmi zpožděná recenze na All New Worlds of Lemmings, kteroužto hru Excaliburu výjimečně nezapůjčila k otestování firma Psygnosis, jako tomu bylo u Discworldu, ale firma JRC. Recenze na Lemmingy je podrobným přepsáním manuálu, čemuž bych ze za normálních okolností docela divil, ale po zkušenostech s takřka doslova přetištěnými manuály Isharů mě Excalibur tímto počínáním už nepřekvapuje.

Hry recenzované na **stranách 21 a 22** neznám, ale zarazilo mě srovnání s podobnými hrami v tabulkách. U hry Rally Championship se v tabulce nachází tituly Nitro a Overdrive, které jsem ještě na Amize měl tu čest vidět, ale jaksi mi ve vrstvách NAD nimi chybí o něco kvalitnější kousky jako Crazy Cars III nebo Lotus II. Na ně si redakce Excaliburu už asi nepamatuje. U recenze druhé je recenzovaná hra v tabulce 'Strategie' samotná. Opravdu není na světě jiné hry, která by se jí podobala?

Strana 23 je věnována popisu mně neznámého multimediálního titulu, což je vzhledem k počtu recenzí v tomto čísle jaksi zarážející - nebylo by chytřejší využít tuto stránku na recenzi nějaké aktuální hry jako třeba Ravenloft II nebo Jagged Alliance?

Další dvojstránka **24-25** je věnována předělávkám starších PC titulů na Amigu. Copak na Amigu není nic nového, zajímavějšího?

Str. 26 je věnována Atari ST. Osmibity už mě nelákají, takže jsem recenze nečetl. Na protější straně dvě maličké recenzičky na Amigu a na **str. 28** další dvě.

Strana 29 obsahuje trochu hodně zpožděné bojové údery pro hru One Must Fall, které ve Score vyšly někdy o vánocích. A pak už jenom reklamy a... konec! To je všechno?! A kde jsou návody, redakční rubriky (proboha alespoň jedna), novinky, tipy a triky, odpovědi na zákysy čtenářů, nostalgické recenze na klasické starší tituly a nebo cokoliv, něco směšného nebo aktuálního, prostě cokoliv, cokoliv, co by časopis nějak oživilo nebo ho činilo zajímavým.

Tak. Prvně v životě jsem a) rozebral konkurenční časopis a b) napsal takhle dlouhou zprávu do fida. Vy, kdož jste se prokousali až sem mi prominťe délku zprávy, ale prostě mi to nedalo.

fido✆ *ANDREW - Andrej Anastasov, Praha*
zástupce šéfredaktora časopisu Score
(otištěno zkráceně se souhlasem autora)

Grafická úprava Excaliburu 45

Grafická úprava Excaliburu 45 je daleko horší než u předešlých čísel. Písmo, které jste zvolili pro názvy her a jinde se pomalu nedá ani přečíst a je hranaté ještě více než na Spectru (nic proti němu). Hodnotící tabulky mohly zůstat stejné, jenom do nich přidat doporučenou cenu. Taky se mi zdá, že poklesla kvalita papíru u obálky.

Jinak píšete pořád stejně dobře, ne-li lépe a kromě toho, že mi PCP zaslala Ex bez modré fólie pokrčený, potrhaný a mokrý se štítkem nalepeným na přední obálce, budu si Váš Ex i nadále předplácet.

✍ ***Charlie - Pavel Trojan, Karviná***

Týdeník v heslech

„Týdeník...? Konečně!!!“
✍ ***Jan Šimek, Karviná***

„Uvítal jsem týdeník,...“
✍ ***Jindřich Martinec, Brno***

„Týdeník dobrý, předplatím si další čísla.“
✍ ***Libor Kuběna, Rakvice***

„Brutálně moc boží“
✍ ***David Jirman, Přelouč***

excalibur

ISSN 1210-1125. Založeno 1990.
VYDAVATEL: Martin Ludvík
ŘEDITEL: Přemysl Twrdý
ŠÉFREDAKTOR: Antonín Kočí
PŘEDSEDA REDAKCE: Jiří Binek
REDAKTOŘI: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Jan Kleisner (JKL), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Šlemr (Muddok), Tomáš Jungwirth (TJoker), Karel Florian (Roger T.), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Marek Růžička (Marek), Josef Komárek (Joe), Karel Taufman (KaT), Jakub Rezek (Wily), Radek Švarz (Alli), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula)
INZERCE: Klára Dosoudilová
(02) 667 123 15, fax: (02) 667 123 16
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková
DTP A DTR: Pavel Mázl, Eva Hilková
DATABÁZE: Bohdan Rameš
TISK: Aleko s.r.o.
Někteří další spolutvůrci a pomocníci: kočka Kety, Apple Macintosh 'Brnič' Quadra 700, 900 a Power Macintosh, QuarkXPress, Adobe Photoshop, Janek Ledecký, Adobe Illustrator, Live Picture, Script, AC/DC: Girls Got Rhythm, Schott to Thrill, Deep Purple: Lady Luck, Keks: Věšeli jsme prádlo, Karel Kryl: Bratříčku, zavírej vrátka, Saxon: Crusader, Roxette: Fingertips, The Look, McFilé s džusem, Monty Python's Flying Circus: Bishop, Vydírání, Noční volební speciál.
PŘEDPLATNÉ: 1 číslo za 18 Kč, 12 čísel za 216 Kč, 24 čísel za 432 Kč, 48 čísel 864 Kč. Na složenku typu C (obdržíte na poště) napište adresáta: PCP, Box 414, 111 21 Praha 1. Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Tel.: 02/667 123 15.
PŘEDPLATNÉ PRO SR:
Ultrasoft, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15. Tel.: 07/496400
Adresa redakce: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.
Nevyžádané příspěvky nevracíme.
ROZŠIŘUJE: PNS a soukromí distributoři.
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22.9.1994 č.j. 365/94 a RPP-Ba, č.j. 2157/95-P zo dňa 15.5.1995.

Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1995.
Všechna práva vyhrazena. Reprodukce jakékoliv části bez předchozího písemného svolení vydavatele je zakázána.

EXCALIBUR SHOP

„Když chcete vytvořit opravdu vynikající hru, musíte zapojit všechny své síly. Práce na počítačové hře není vůbec jednoduchá, ale vyplatí se. Nemyslete si, že se stanete idolem již po své první nebo druhé hře, ale půjdete-li opravdu za hranice svých možností, můžete se po dokončení svého dalšího díla ocitnout na špičce. Jen na jednu věc si musíte dát pozor - pokud chcete začít tvořit hru, nesmí být první myšlenka, co Vás napadne, kolik dostanete peněz."

Takto vedl svou řeč můj anglický kolega Brian Williams k týmu Pterodon Software (tvůrci Oslího ostrova a 77) při své první návštěvě Studia Vochozka Trading v Brně. Nejen pro ně, ale i pro všechny vývojáře, kteří se mnou spolupracují, se otevřela absolutně nová dimense - vývoj počítačových her pro celosvětový trh s CD-ROM. Jeho monolog zněl působivě, ale přesto se Pterodoni drze zeptali, kolik teda k sakru dostanou. Jeho odpověď (po několika sekundách počítání na kalkulačce a nahlédnutí do kursovního lístku) zněla:

„Milion dvě stě tisíc korun a možná i víc. Pro Vás osobně."

Tuto částku si můžete vydělat i Vy. Jestli chcete spolupracovat na vývoji počítačové hry, musíte udělat první krok - jakýmkoliv způsobem mi napsat nebo poslat fax. Koho vlastně sháním? Grafiky (kresba na papír, do počítače nebo 3D), programátory (C, assembler, Pascal), hudebníky, scénáristy a designéry.

Na ukázky čeká
Petr Vochozka, VOCHOZKA TRADING

Moje adresa:
Petr Vochozka
Studio Vochozka Trading Brno
Bolzanova 42
618 00 Brno
tel/fax 05-535 113
přes víkend 0463-22 373

PS: Zájemci ze Slovenska volejte na 07-496 346

Amiga Shop

Prodejna počítačů Amiga,PC a veškerého příslušenství.
CD software:Aminet Set 1,Aminet 5,Meeting,CDPD atd.
Modem PC+Amiga VM 2400 cena 443.- s daní.
Aktivní repro 100 Watt cena 1745.- s daní.
Od 1.7.95 do 31.8.95 cena Amiga CD 32 5890.-kč
Paravision SX-1 cena 9100.-kč
Praha 10 Norská 12 110 00 Vršovice
☎:02/732441 ☎:02/732502

1 starší Excalibur za 18 Kč!

Připraveny jsou tyto tituly:
Excalibur 11 - 46
Excalibur 19+, 20+

Na složenku typu C (k dostání na poště) napište adresáta: **PCP, BOX 414, 111 21 PRAHA 1.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou, sečtěte a zaplaťte na poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Do 28 dnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla.

VOCHOZKA TRADING

Již v příštím Excaliburu
se dočtete více informací
o nové hře na PC
v češtině od Vochozka Trading

AGENT MLÍČŇÁK
(pracovní jméno AGENT V ZÁBĚHU)

Další informace v příštím Excaliburu

OMEZENÝ
rozpočet na reklamu?

Excalibur shop nabízí výbornou cestu k získání 100 000 aktivních zákazníků.

Volejte tel.: 02/667 123 15-6

Předplatné Excaliburu

Česká republika: 1 číslo za 18 Kč, 12 čísel za 216 Kč, 24 čísel za 432 Kč, 48 čísel 864 Kč. **Návod:** Na složenku typu C (obdržíte na poště) napište adresáta: **PCP, box 414, 111 21 Praha 1.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v ČR na tel. čísle **02/667 123 15** (9-15 hodin). **Slovenská republika**: 1 číslo 30 Sk. Adresát: **ULTRASOFT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15.** Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/496 400.**

Kde mají i starší Excalibury?

KLUB 602	Martinská 5, Praha 1
GAMES WORLD	Vodičkova 41, Praha 1
AMIGA INFO	Šumavská 19, Praha 2
ATLANTIDA	Slezská 48, Praha 2
AMIGA SHOP	Norská 19, Praha 10
COMPUTER LAND	Povraznícka 4, Bratislava

Nový Excalibur každý pátek

ZX SPECTRUM • DIDAKTIK • ZX SPECTRUM

NEJŽÁDANĚJŠÍ HRY

TETRIS 2 .... 119.-
Podstatně vylepšená verze světoznámého hitu. Obsahuje možnost souběžné hry dvou hráčů a mnoho nových prvků, vylepšujících hru.

CESTA BOJOVNÍKA 119.-
Akční hra, první tohoto druhu u nás. Boj s nebezpečnýma příšerama ve stylu karate a orientace v značně rozsáhlém bludisku.

JAMES BOND - OCTOPUSSY 119.-
Plnografická hra s prvky her adventure. Neohrožený agent 007 se snaží odhalit gang nebezpečných pašeráků vzácných starožitností.

PRVÁ AKCIA 119.-
Akční plnografická hra se zajímavým námětem. Mladý policista stojí před složitým úkolem: zneškodnit 10 teroristů, vylupujících banku.

PHANTOM F4 .... 149.-
Akční plnografická hra s pěknou grafikou. Specielně vycvičený člen protiteroristického komanda bojuje proti přesile nepřátel.

PHANTOM F4 II 149.-
Úspěšné pokračování předešlé hry. Po osvobození rukojmí se musí náš hrdina přebojovat z nepřátelmi obsazeného ostrova.

SHERWOOD 199.-
Strategicko-akční hra čerpající z legendy o Robinu Hoodovi. Hra představuje vrchol programátorského umění na Didaktiku.

PEDRO NA OSTROVE PIRÁTOV 179.-
První část s třídílné série veselých příhod světoběžníka mexičana Pedra.
Skvělou grafikou a převedením připomíná sérii her DIZZY.

KLIATBA NOCI 199.-
Akční hra s prvky romantiky i horroru. Že o zábavu bude postaráno, zaručuje název firmy, která ji vytvořila: MICROTECH SYSTEMS.

KOMANDO 2 .... 199.-
Akční hra s 3D grafikou. Úkolem vojáka je probojovat se přes 8 radioaktivně zamořených území k připravené helikoptéře.

PEDRO V STRAŠIDELNOM ZÁMKU 179.-
Pokračování příhod mexičana Pedra. Tentokrát se musí Pedro pomocí svého důvtipu dostat ze strašidelného zámku. Výborná grafika i spracování hry.

PEDRO V KRAJINE PYRAMÍD 179.-
V posledním příběhu úspěšné trilogie se Pedro zatoulá až do dalekého Egypta. Jeho úkolem je objasnit tajemství pyramidy a osvobodit přítelkyni.

TOWDIE 199.-
Grafická adventure plná grafických efektů a barevné animace. Malý tvor jménem Towdie se snaží více i méně úspěšně pomoci obyvatelům hradu.

QUADRAX 149.-
Tato graficko-logická hra je originální variací na spůsob světoznámé hry LEMMINGS. Dva přátelé se musí společným úsilím dostat z obrovského zámku.

TWILIGHT 199.-
Grafická adventure s přepracovaným rozsáhlým příběhem, s námětem SCI-FI. Svým rozsahem, množstvím animací, efektů a zajímavou zápletkou jde doposud o největší projekt na počítač Didaktik. (V přípravě)

SYSTÉMOVÉ PROGRAMY

MANTRIK ANGLICKY (S/Č) 119.-
Výuka anglického jazyka převratní metodou. Program se skládá ze dvou částí obsahujících více než 1200 nejpoužívanějších slov a výrazů.

MANTRIK NEMECKY (S/Č) 119.-
Výuka německého jazyka převratní metodou. Program se skládá ze dvou částí obsahujících více než 1200 nejpoužívanějších slov a výrazů.

MANTRIK EDITOR-PROFESOR 119.-
Tvorba vlastních výukových souborů Mantrik, v libovolném jazyce užívajícím latinku. V ceně je započítán podrobný manuál.

ZX-7 ○○ 119.-
Tvorba až 8-kanálové polyfonické hudby! Program se může stát výborným společníkem a pomoci při výuce hry na klávesové nástroje.

DATALOG 2 - TURBO 199.-
Jedna z nejlepších databank na ZX SPECTRUM. Profesionální obsluha přes ponukové menu. V ceně je započítán podrobný manuál.

M.R.S. 199.-
Nejznámějši assembler a disassembler u nás. Program potřebný pro práci v strojovém kódu. V ceně je započítán podrobný manuál.

BABY MANTRIK - ANGLICKY (S/Č) 89.-
Program navazuje na známou sérii výukových programů, je však určen hlavně pro děti. Kromě textu se všechny vyučované výrazy i zobrazují.

TEXT MACHINE ○ 289.-
Kvalitní textový editor, který promění Váš počítač na elektronický psací stroj. Tisk je možný na všech známých tiskárnách.

SCREEN MACHINE ○ 289.-
Profesionální grafický editor, umožňující tvorbu a editaci statických obrázků. Vytvořené obrázky možno exportovat do TEXT MACHINE.

DTP MACHINE UTILITY ○ 259.-
Soubor množstva neocenitelných podprogramů, které podstatně rozšiřují možnosti programu TEXT MACHINE.

DTP MACHINE
PROFESIONAL PACK ○ 739.-
Kompletní systém DESK TOP PUBLISHING, který se skládá z předešlých tří programů. Při koupě DTPM PP ušetříte téměř 100 korun!

SOUNDTRACKER 199.-
Vysoko profesionální program pro tvorbu 3-kanálové hudby na čipu AY-3-8912. Nenahraditelný doplněk k zvukovému interface MELODIK.

TUITION 199.-
Přepracovaný interaktivní systém na výuku programovacího jazyka BASIC. Obsahuje množství výukových lekcí a názorných praktických pomůcek.

CENOVĚ VÝHODNÉ HRY

F.I.R.E.	89.-
BUKAPAO	69.-
CHROBÁK TRUHLÍK	69.-
LOGIC	69.-
RYCHLÉ ŠÍPY 1	69.-
RYCHLÉ ŠÍPY 2	69.-
STAR DRAGON	89.-
ATOMIX	69.-
DOUBLE DASH	89.-
JET - STORY	89.-
HEXAGONIA	69.-
SKLADAČKA	69.-
NOTORIK	89.-
CRUX 92	89.-
MEGAMIX 1	119.-
PICK OUT 2 (+ CRUX 92 zdarma!)	119.-
ŠACH - MAT (+ LOGIC zdarma!)	119.-

PROGRAMY DODÁVÁME VÝHRADNĚ NA ORIGINÁLNÍCH KAZETÁCH, NEBO DISKETÁCH.
NA DOBÍRKU A K CENĚ ÚČTUJEME POŠTOVNÍ POPLATEK.

○ PROGRAM NENÍ K DISPOZICI NA KAZETĚ

○○ PROGRAM NENÍ K DISPOZICI NA DISKETĚ

OBJEDNÁVKY PRO ČECHY:

NOVA, P.O.BOX 39, 763 11 ZLÍN 11

OBJEDNÁVKY PRO SLOVENSKO:

ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA 15